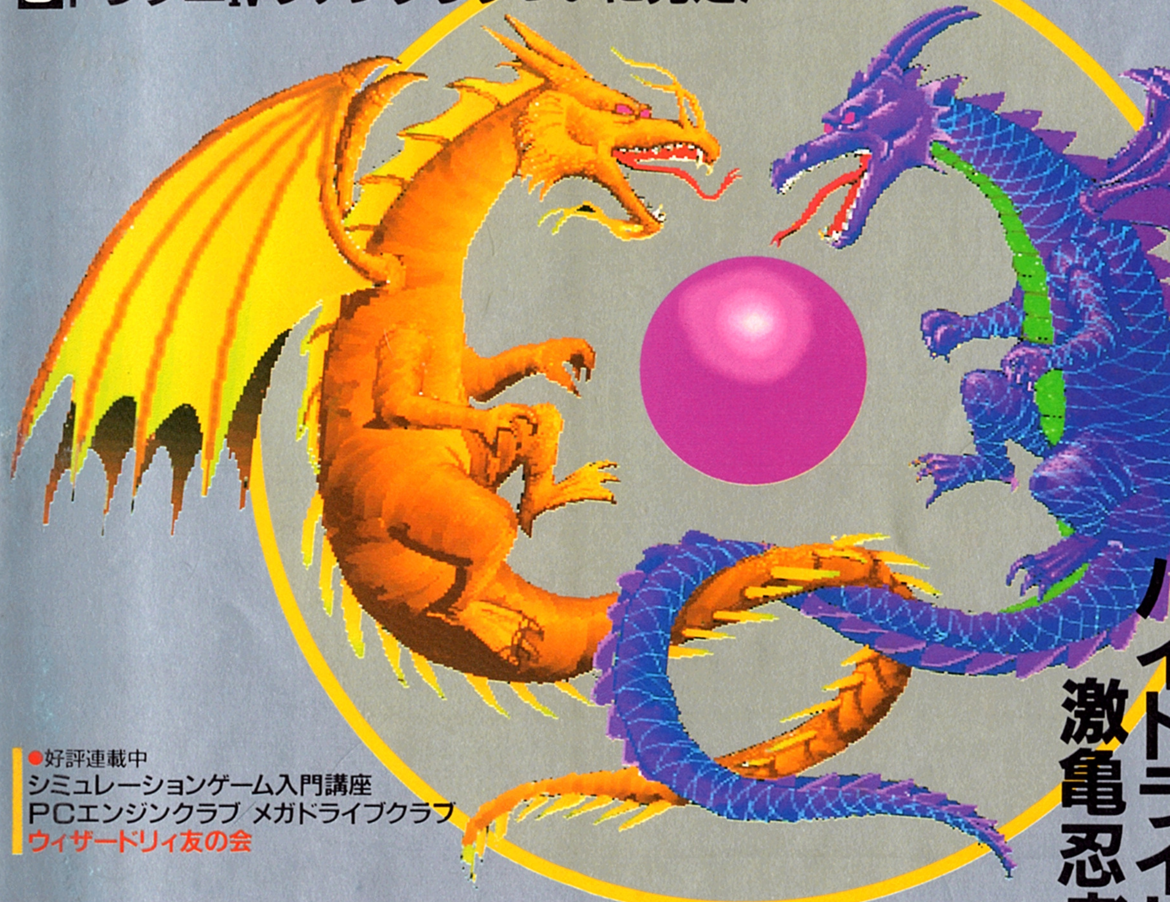
THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE
1989年2月17日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第4号通巻65号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

Vol. 4
1989.2.17
250YEN

最新情報 ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

1 ドラクエ・ファンの皆さんへメッセージ(堀井雄二)
2 ビッグ対談 すぎやまこういちvs田尻智
3 ドラクエIVファンクラブついに発足!



特集 ウィザードリィII

がんばれペナントレース
ファミコンジャンプ
ハイドライド3
激亀忍者伝

●好評連載中
シミュレーションゲーム入門講座
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ウィザードリィ友の会

●最新ソフト徹底紹介
ワギャンランド／じゃじゃ丸忍法帖／ドラゴンスピリット
ダウンタウン熱血物語／シャドウゲイト／マインドシーカー
ホームランナイター／京都花の密室殺人事件／ドラゴンバスターII



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
FAMICOM FAMILY
京都花の密室殺人事件
原作 山村美紗
華道界の名門「京本流」の実力者「松野愛子」が、
生け花の展示会場で殺された。
死因は口紅に塗られた青酸だった。
君とキャサリンが、一緒に事件を追っていくうちに、
今度は完全な密室の中で「愛子」の次の実力者「珠美」が殺された。
そして、捜査もはかどらない中、ついに第3の殺人が…。
華道大会を目前に、古都京都を舞台に次々と起こる殺人事件。
犯人を、そして密室のトリックを
君は解き明かせるか…!?
常に斬新なトリックでファンを魅了する
山村美紗原作による、
京都を舞台にした本格的アドベンチャー
ミステリーゲーム。
やはりお前か
たいとうは、じけんについて かんがえた。
キャサリン「あいこさん!
……………!?
●捜査の進行度を時計表示、新採用のタイムチェック方式。
●好評のアイコンはシーンごとに使うものだけを表示。
その他、歯切れの良いストーリー展開、わかりやすい人物関係、十字キーで横スクロールする静止画面、個性豊かな20余名に及ぶ登場人物、演出効果抜群のサスペンスの世界は、このシリーズならではです。
2月11日発売
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
価格5,900円
製造・発売 株式会社ディスコ
爆笑!人生劇場
人生ゲームがここまで進化した!
3月上旬発売
知力、体力、ツキが進行とともに変わっていく。
人によってはどんでん返しも…。さあ、何が起こるかわからないぞ!
1～4人まで同時プレイ 少年・少女編からはじまり、最後には定年退職、引退後の第2の人生の太陽編まで、自分の人生をシュミレーションしてしまう 仲間とワイワイ騒いで楽しむのに最高のゲームだ!
価格5,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。© TAITO CORP. 1989
タイトーファミコン情報局 東京03(239)4000 高松0878(33)6340
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 株式会社タイトー



片山まさゆきの
ファミコン版
ぎゅわんぶらあ自己中心派

- 「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のユニークな世界でリアルな四人打ち麻雀。
- 24人の個性的なキャラクターが登場。
- キミの雀力は!?タコ度診断機能設定。
- 麻雀ソフト初の指導モード付き。
- フリー・勝ち抜き・タコ討伐戦の3モード。



品切れ店続出中！



ファミリー コンピュータ TM用カセット
希望小売価格
¥5,900
2M・64K　S RAM×2

「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の詳しい内容が聞けるゾ！
アスミックテレホンサービス
☎03(235)5619
「ヤングマガジン」好評連載中！

発売元
ASMIK
株式会社アスミック
〒162　東京都新宿区揚場町1-21

KONAMI



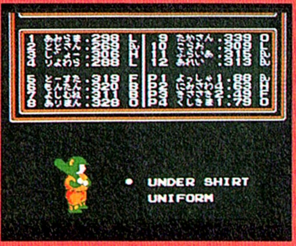
ファミリー コンピュータ用カセット

超集積野球ソフト

がんばれペナントレース!

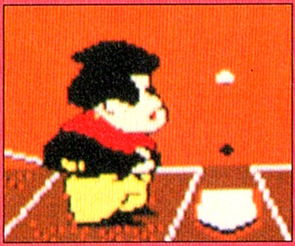
TM

野球ファンなら一度はやってみたい、オールスターの監督。このソフトで、夢かないます。



自分の好きな選手ばかりを集めて、チームを作りたい。そしてそのチームの監督になりたい。野球ファンなら一度は見る夢だ。「がんペナ」は、こういうファンの夢をかなえてくれるソフト。Cリーグ、Pリーグ、それぞれのリーグから、各チームの代表選手をピックアップして、オールスターチームを作り、思う存分戦える、オールスターモードを装備している。ユニフォームやストッキングの色まで自分で選べるから、夢のチームが君のものになるぞ。おまけに往年の選手を集めたオールドスターとも対戦可能。親子で時代を超えたオールスター戦、なんていうのもいいよね。

●ペナントモード、ウォッチモードなど5つのモード●ペナントモードでチームを育てて、エキサイティングモードで、友達と対戦●年俸をあげてやると、選手のヤル気もアップ●外人獲得や他チームとのトレードで戦力強化●3つの球場でデーゲーム&ナイター


※画面は開発中のものです。

⇦12球団プラス、ゴエモン隊、黒子隊●より速くより高い、ファインプレー●守備シフト、守備コンバートなど守りの作戦も充実●ホームランやラッキーセブンに楽しいデモ●リーグ優勝や日本リーグ優勝などシーズンの節目節目を盛り上げるデモ●「アウト」「セーフ」「退場」など、審判が声でコール。

なんでもありだ。「がんペナ」だ。

2月下旬発売
15種類の
音声合成
5,900円

〈当選者のお知らせ〉
コナミのファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送って下さい。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日〆切)12月15日〆切の当選者■ファミコンカセット 北海道 古舘健司くん(8) 東京都 関根覚くん(17)ほか8名の方々■テレホンカード 宮城県 大和田貴志くん(15) 青森県 牧野常人くん(14)ほか28名の方々、おめでとうございます。

コナミ最新情報　東京03(262)9110　ダイヤルは正確にね
その他の地区は【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000
【北陸地区】新潟025(229)1141 【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399
【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

コナミ株式会社
本　社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　福岡営業所　〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号
●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。



COMMAND
移動
攻撃
性能
終了
MAP 1
REVOLT
TURN 6
地形
5%



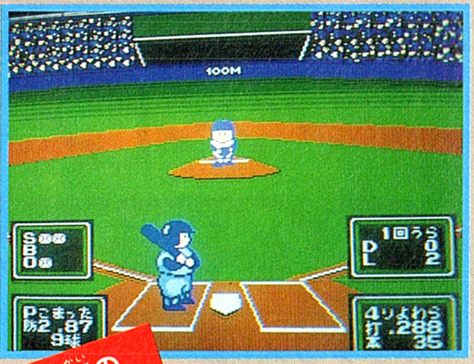
地形効果
攻撃力-256
防御力- 40
40%
40%
30-攻撃力
15-防御力

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

このところ寒かったり暖かかったり、どーも体調が良くない。風邪をひいてる人も多いし。とりあえず、早く春になってほしいのだ。いいことあるかな?



今回の注目ソフト

やはりというか、またしてもというか野球ゲームは強い。ファミスタ'88につづくヒットになるか「がん・ペナ」。

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.3のアンケート・ハガキより

国民的ゲーム・ドラクエIVと非国民的ゲーム(うそうそ)・ウィザードリィIIにポイントが集中した今回のTOP30です。それ以外のソフトに今ひとつパワーが感じられないのも不安といえば不安。超大作じゃなくてもいいから、小粒ながらもピリッとしたゲーム、やりたいですね。テトリス?はい。今だにやってます。

ドラゴンクエストIV、さらに得点を伸ばしてトップに安定!

前号、初登場第1位のドラゴンクエストIV・導びかれし者たちは前号の305ポイントからいっきょに878ポイントと飛躍的な伸びをみせて、トップの座に。今号、ポイントは低いながらも3位にくいこんだコナミのがんばれペナント・レースも要注目ソフト。安定した強さをみせるRPG勢では里見八犬伝が急浮上。ウルティマ・聖者への道もじわじわと票を伸ばしています。トップ10外で注目されるのはデータイーストのヘラクレスの栄光II、テクモの激闘プロレス、おなじみ光栄の蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンといったところか。さて次号はどうなりますか。



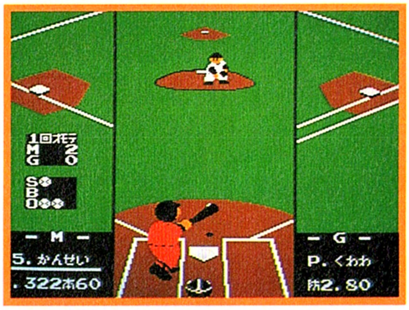
順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIV	エニックス	878
2	2	ウィザードリィII	アスキー	291
3	8	がんばれペナントレース	コナミ	106
4	6	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	97
5	5	ファイナルファンタジーII	スクウェア	81
6	25	里見八犬伝	SNK	70
7	14	ハイドライド3	ナムコ	69
8	26	ZOIDS2	東芝EMI	61
9	10	ウルティマ~聖者への道~	ポニーキャニオン	56
10	11	SDガンダム2	バンダイ	53

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	23	アフターバーナー	サン電子
12	4	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
13	—	ヘラクレスの栄光II~タイタンの滅亡~	データイースト
14	21	ワギャンランド	ナムコ
15	7	ファミリースタジアム'88	ナムコ
16	3	がんばれゴエモン2	コナミ
17	—	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
18	—	激闘プロレス	テクモ
19	12	キャプテン翼2	テクモ
20	16	北斗の拳3	東映動画
21	—	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄
22	22	貝獣物語	ナムコ
23	—	ファミコン探偵倶楽部2	任天堂
24	—	パチ夫くん2	ココナッツジャパン
25	27	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト
26	13	ジーザス	キングレコード
27	—	ベースボールスター	SNK
28	17	ホームランナイター	データイースト
29	—	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	アイレム
30	—	桃太郎電鉄	ハドソン

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

やっぱり、の１位に輝いたのが『ファミスタ'88』。前回２位に甘んじたウップンを見事に晴らしたようです。全体としては、アクションゲームが上位を占めているのが前回に続いての特徴といえるでしょう。RPGなら何でも売れる時代から、良いゲームを選んで購入する時代へ、の証明だと思います。今回トップ10入りを果たした、『アキラ』『ブルートレイン～』のAVG２作品を加え、今後の動きが楽しみです。平成元年、今年のTOP10も目が離せませんね。 (マッキー)



一位に輝いた「ファミスタ'88」。期待に見事応えてくれました。さてさて今年はどんなゲームが売れるのか、メーカーさんも目がはなせませんね

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	ファミリースタジアム'88	ナムコ
2	3	ロックマン2	カプコン
3	1	がんばれゴエモン2	コナミ
4	4	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
5	6	ファイナルファンタジーII	スクウェア
6	9	忍者龍剣伝	テクモ
7	—	アキラ	タイトー
8	7	グラディウスII	コナミ
9	—	ブルートレイン殺人事件	アイレム
10	—	里見八犬伝	SNK

●パソコンゲーム TOP 10

光栄がすごい！　何と新作２つがイキナリ１位と３位に登場です。シミュレーションゲームがブームとのこともありますが、光栄のソフトなら安心できるという点もあるのではないでしょうか。注目作はデービーソフトの「今夜も朝まで～2」。勝つと女の子が脱いじゃうという、あのHなヤツです。Iもそこそこヒットしたので、隠れファンが飛びついたのかもしれませんね。続いてクエイザーソフトの「どろろ」。これは手塚治虫氏の同名コミックのゲーム化。名作なので読んでいない人は買ってください。感動モノです。 (迫松主税)

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	—	信長の野望 戦国群雄伝	光栄/PC-9800シリーズ
2	—	サイオブレード	T&Eソフト/PC-8800シリーズ
3	—	水滸伝	光栄/PC-8800シリーズ
4	—	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト/PC-8800、MSX2
5	—	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ/PC-8800、9800他
6	—	ピラミッドソーサリアン(Vol.3)	日本ファルコム/PC-8800、9800他
7	—	テトリス	ビーピーエス/PC-8800、9800、×1
8	—	ファーストクイーン	呉ソフトウェア工房/PC-9800
9	—	どろろ	クェイザーソフト/PC-8800
10	—	信長の野望 全国版	光栄/PC-8800、9800、×1、FM、他



さすが光栄。「戦国群雄伝」も「全国版」と同様、売れてます

●アーケードゲーム TOP 5

１位に『テトリス』です。ゲーム性からいって、ビデオゲームとしては『上海』クラスの中ヒットが限界かと思っていたけど、ここまでウケるとはねえ。シンプルなゲームを求めてたゲーセンファンがいかに多かったかを証明したようです。

続いて『大魔界村』は、カプコンのCPシステム（大容量チップ）を用いての作品。『テトリス』とは対称的なコッテリした雰囲気にも多くのファンがいて２位に。今の勢いからいって『テトリス』時代到来か？ (ヒラ坊)

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	テトリス	セガ
2	—	大魔界村	カプコン
3	1	イメージファイト	アイレム
4	2	TATSUJIN	タイトー
5	4	ワールドスタジアム	ナムコ

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	チェイスH.Q.	タイトー
2	1	ファイナルラップ	ナムコ
3	3	トップランディング	タイトー
4	5	パワードリフト	セガ
5	4	メタルホーク	ナムコ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

残念ながら今回のレビューは4本。今月発売させるソフトはあんまり多くないんだよね。ま、量より質っていうコトバもあることだし、行ってみよーっ!!

2月3日〜2月17日発売スケジュール

2/6	9	9	10	10	11	17	17
トムソーヤーの冒険	ワギャンランド	ネクタリス	赤龍王	探偵神宮寺三郎 危険なふたり(後編)	京都花の密室殺人事件	飛INGヒーロー	ハイドライド3
セタ	ナムコ	ハドソン	サン電子	データイースト	タイトー	エピックソニーレコード	ナムコ



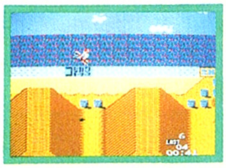
■コナミ　■カセット
■発売中
■￥5500

モトクロスチャンピオン

その名の通り、モトクロスレースゲーム。モードは練習、試合の2つ。試合モードではパスワードによるコンティニューが可能。

●「F1レース」のコース上で、「エキサイトバイク」をしてるみたいなコナミのゲームなのである。と、これは第一印象。ところでこのゲームのバイクはすさまじい勢いで走る。笑っちゃうほどガムシャラに走る。笑う——ということは不自然だけど憎めない、というボクの感情の表れなのだ。（ヒラ坊）

●ビュンビュン走るし、バシバシ跳ぶのは、気持ち良いんだけれど、今どきのゲームとしてはチョットものたりないんじゃないだろうか。特にどこが悪いってわけでもないんだけれどね。もう少しガンバって欲しかった…というのが正直なところ。操作系は、もうちょいネバっこい方が私の好みです。（ハルク）



難易度	☆☆☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡



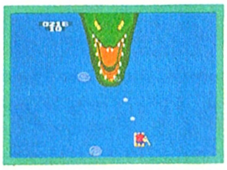
■セタ　■カセット
■2月6日発売
■￥5900

トムソーヤーの冒険

同名の冒険小説のゲーム化。河下りあり、幽霊屋敷ありのファンタジックな全6ステージを駆け巡るACG。二人プレイ可能。

●武器が放物線を描いて飛ぶ小石だけ、というのは何とも心もとない感じ。ACGとして迫力に欠けちゃったのもこのためかな？　夢いっぱいのステージ構成や各ボスキャラは、冒険好きの私達の心をくすぐってくれます。メルヘンチックなエンディングには思わずほほえんでしまいました。（マッキー）

●デモやキャラは美麗でカワイく、ゲーム内容もほのぼのとしているので、「女の子でも遊べそうなアクションでいいな…」とパッと見思うんだけど、実際プレイすると楽しく遊べるのは前半の4ステージぐらい、中盤から極端に難しくなっちゃうんだよね。もう少し難度が低ければ良かったのに…。（大堀康祐）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■タイトー　■カセット
■2月11日発売
■￥5900

京都花の密室殺人事件

山村美紗原作のミステリーアドベンチャー。クリア条件の目安を、一日の時の流れでプレイヤーに知らせる新趣向もある意欲作。

●ミステリー作家である山村美紗原作のAVG第2弾。西村京太郎ものや、神宮寺三郎シリーズもいいけど、女流作家ならではの新鮮なタッチを味わってみよう。凶器も「口紅」だったりする。内容も前作「京都龍の寺殺人事件」をはるかにしのぐようになっていて、なかなかのお勧めだ。（プロフェッサー来宮）

●最近のAVGは、アクションシーンあり、途中でジ・エンドになっちゃうものありと、多種多様化してるけど、このAVGは限りなく「正統派」AVGと言える。しかし、AVGをかなり追求してしまった人にとっては、ちょっともの足りなさを感じてしまう部分もないとは言えない。（ジミー内田）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



■エピックソニーレコード　■カセット
■2月17日発売
■￥5500

飛INGヒーロー

トランポリンを使っての人命救助ACG。"ブロックくずし"を応用したゲームで、「アルカノイドII」のコントローラーが使用できる。

●ひと時代前のグラフィックがちょっとさみしい気がするものの、不思議とアキのこないゲームだ。基本的には"ブロックくずし"なんだけど、演出がそれなりに凝ってて流れに変化があるのがいいんだろうね。ヘリコプターやラッパといったアイテムも一発クリアの爽快感を味わえてマル。（ニョクマム古橋）

●このくらい単純なゲームだと、かえって燃えてしまう人がいるんじゃないかな。操作といっても、通常画面ではネットを左右に動かしてファイヤーマンを受けるだけだしね。いわゆる一つのブロックくずしって感じ。グラフィックはいただけないけど、フランケン君とかのキャラがめちゃかわいい！（AYU♡）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

●インフォメーション●
INFORMATION

「鬼は～外。福は～内。」っていう声も最近あんまり聞かなくなっちゃったけど、キミん家では豆まきすんだ？　テレビの裏側に入り込んだ豆もちゃんとかたづけてね。年末の大掃除で発見されるなんてワビしいからさ。てなことを言いつつインフォメーションスタート。

TELEPHONE でんわ　TELサービス



前号のNEW SOFT STREETでもお伝えしたとおり、シグマ商事より発売される「必殺道場破り」は一人の若者が12人の武闘家に挑むバトルゲーム。道場の統一はSLGの面白さ、格闘シーンは迫力あるAGという新しい面白さなのだ。この「必殺道場破り」の詳しい情報を知りたい人は、東京03(400)1061シグマ・テレホンサービスに電話しよう（電話番号は正確にね）。

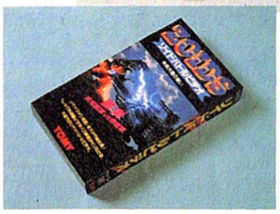
VIDEO ビデオ　試写会のお知らせ



3月21日に発売されるビデオ「レア・ガルフォース」の完成試写会が行われる。(東京2/27・28・名古屋3/4・大阪3/5)希望者は往復ハガキに住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・希望日時と会場を記入の上、〒162東京都新宿区市谷砂土原2－4－1　KSビル3F　㈱CBS・ソニーグループ　映像ソフト事業部「レア・ガルフォース」完成試写会係　まで。応募の締切は、'89年2月15日、当日消印有効。発表は招待券の発送をもってかえます。

CAMPAIGN キャンペーン　ZOIDSで当たる





「ZOIDS 2 ゼネバスの逆襲」発売を記念してキャンペーンが行われています。「ZOIDS 2」プレイ中に街の人から「○ページのマークを送ってね」というメッセージを得たら、取扱説明書の○ページのイラストマークを切り取って官製ハガキで送るだけ。毎月500名、計1500名に8cmCDゲームミュージックを、毎月200名、計600名にゾイド・バトル・ビデオカセットが当たります。応募期間は4月末日まで。(抽選の発表は発送をもってかえさせていただきます。)

NEWS ニュース　ハンドルコントローラー

サン電子より3月発売予定の「アフターバーナー」(6200円・ロムカセット)対応のハンドルコントローラーがホリ電機より発売されることになった。



これは写真のようにハンドルを使ってコントロール操作を行うことによって、体感ゲームをより一層楽しくプレイできるようにつくられたもので、アフターバーナーだけではなく、他のドライビングゲームにも使えるようになっている。

現在価格は未定だが、4000円以下で発売される見込み。

よりリアルな体感ゲームをしたいキミにはうってつけのコントローラーだね。

NEWS ニュース　ゲームを外でプレイ



屋外でもゲームができる「ゲームボーイ」￥12,500が任天堂より4月14日に発売される。これは乾電池を電源に、専用ゲームカートリッジを差しこむことによっていろんなゲームをどこでもプレイできるもの。本体と同時に発売されるカートリッジは「スーパーマリオランド」「アレイウェイ」「ベースボール」「役満」の4種類、各￥2600だが今後続々発売される見込み。

NEWS ニュース

シミュレーションゲーム SLGフェア！

ファンタジーの世界を楽しむボードゲーム・ブックス・ソフトの展示会が行われる。その名も「シミュレーションゲームフェア」。場所は東京都千代田区神田神保町1－21　書泉ブックマート2階。扱われる商品はテーブルトークゲーム、ゲーム雑誌のバックナンバー、攻略本、パソコンソフト等々。開催期間は2月11日(土)～3月12日(日)。AM10:00～PM6:30(日・祝PM6:00)。

SLG好きの人、是非のぞいてみてね。

ALBUM アルバム　ナムコのBGM集

「ドラゴン・スピリット」、「妖怪道中記」、「ギャラガ'88」のナムコPCエンジン3タイトル分のゲーム・ミュージックを収録した、『ドラゴン・スピリット～エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット～』が発売される。音楽はもちろんのことサウンドエフェクト(BGMとSE合計で全99トラック！)まで楽しめるというタップリな内容だ。ゲーム未収録サウンドが聞けるのもウレシイね。加えて、ステッカー、楽譜入り。

気になる発売は、2月5日にアポロンより。価格はCD 3000円、カセット2500円。



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後6時～6時30分

2/8 今回の「名人に挑戦」は"究極ハリキリスタジアム"。服部名人に9人のチビッ子が挑戦。「新作ソフト情報」は"探偵神宮寺三郎 危険なふたり(後編)"。「攻略塾」はバリエの"トップライダー"。

2/15 「名人に挑戦」は"テトリス"。受けて立つのはBPSの南部氏。南部氏ははたして名人の座を守れるか。「最新ソフト情報」は、コナミの"がんばれペナントレース"。「攻略塾」はテクモの"忍者龍剣伝"。

祝再開!!

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB SPECIAL

ドラゴンクエストIVマスターズクラブスペシャル

全国1000万人？　DQファンのみなさん、お待たせしました。いよいよマスターズクラブを再開します。まだマスターなんてひとりもいないのに、DQIVマスターズクラブっていうのも変な話ですが…。とゆーワケで今回は、再開記念スペシャルでお楽しみください。

PART 1 DRAGON QUEST IV 友の会・特別版

IVの発表を受けて、読者のみんなはどう思っているのか？　100人の読者の生の声をお届けしましょう。ついでに、他メーカーの反応もちょいとうかがってみました。

読者100人＋メーカー10社に聞きました！

十人十色。人によって思いもさまざま

✖DQIVの発売決定！　ウレシイっ!! 今度は女勇者のC.G.もあるから見もの。変わらずドラゴンクエストを深く愛しつづけているわたくしとしては、ゼヒとも注目したいゲームです。早くやりたいっ！

東京都　ロト・ちゃある

✖ついにDQIVの発売が決まり、ファンとしてはウレシイかぎりです。IVについては変えてもらいたいところもいくつかありますね。しかし、新しい設定も加わったりと見どころもたくさんあるので、あとはゲームの完成度とファンをどれだけ楽しませてくれるかですね。

山梨県　籠連獅阿

✖オトナから子どもまですべての人が楽しめるように、決してムズカシクしないで欲しいな。

東京都　船津歩

✖ゲーム界の王者としての風格を、思う存分見せつけてくれるでしょう。

群馬県　鈴木正明

✖ストーリー自体はロトと関係なくなっても、ロトの4点セットの装備を出してほしい。

香川県　西尾徹

✖ドラクエというのはIIIで終わらせたほうがよかったんじゃないかな。だって、内容的にはIIIとIVってまるっきり別のものでしょ。だから、ドラクエって名前はもうやめてもいいんじゃない。

愛知県　全開のキム

✖もう言いつくしてしまいましたが、回を重ねるごとに胸がときめかなくなっているのは事実ですので、今回はその点を克服して、ドカ～ンとやってほしいですね。こちらの予想を裏切るようなことをやってくれませんかね。

千葉県　松川由美



◀群馬県　かくれDQ

✖さっそく予約してきました。8番目だったから発売日に手に入るでしょうね。DQはやっぱり日本を代表するゲームだから、いつまでも続けていってもらいたいですね。

岡山県　矢地大

✖あんまり変わりすぎちゃうっていうのはイヤですね。前作までのノリも大切にして、今まで通りに楽しめればイインじゃないですか。

神奈川県　上沢咲子

✖発売日が少しは延びてもいいから、たくさん作って、IIIのようなイロンな問題が起きないように、ウマイ売り方をしてもらいたいですね。

東京都　中谷文吉

✖近所のおもちゃ屋に予約しに行ったら、もう打ちきられていた。悲しい！

東京都　山田俊一

他メーカーの反応はいかに？

各メーカー担当者10人に聞く！

業界内でも反応はイロイロ。都合によりメーカー名は割愛させていただきますので、ご了承ください。

●ＦＣというハードのうえで、８人パーティーをどのようなカタチで実現するのかが最も興味深い点ですね。

●ＤＱⅣのために、ウチの大事なゲームのページが減らないように、ガンバリたいです。

●ＤＱⅣが出るとなると、他のソフトに対して買い控えが起きますので、業界内で情報を交換し合いまして、発売日近辺には力を入れたソフトは出さないようにしたいですね。個人的にはとても楽しみにしてるんですが、商売上では戦々恐々としています。

●ウチみたいな弱小メーカーとしましては、台風が通り過ぎるのを待つ、といった感じですかね。

●今の段階では、何とも言えません。

●業界内に活気を呈するといった意味ではイイと思います。また、ウチも今年はＤＱタイプのＲＰＧを出しますので、ＤＱに匹敵するゲームにすることを心がけていきたいですね。

●たしかに、ＤＱはソフト的にも良くできているしBigな商品なのであこがれはありますが、開発の姿勢としてはウチはウチなので、ＤＱウンヌンでなしにマイペースでやっていきたいです。

●ＤＱが発売されることによって、市場が活性化するのはイイと思いますが、流通サイドがパニックになることは避けてほしいですね。

●４メガ、バックアップはいくらぐらいになるのか、けっこう高くなるんじゃないかな。あとは、発売時期を早く決めてくれないですかね。決めてくれれば対処しますので。

●マップ画面がどのくらいになるんだろうとか、パーティーのシステムが今度はどうなるんだろう、という感じですね。なんか細かくなりましたけど。

✖今度発売するＤＱⅣ、まず一言、うれしいなっ！　Ⅲでは勇者を女の子にしても男あつかいにされていたから、Ⅳでは女勇者に設定したら女あつかいにしてほしいな、なんて思っちゃいます。

東京都　あおい　らん

✖ＤＱⅥが出るっ！　うーん楽しみですねぇ。ＤＱシリーズはだんだん良くなってるから、Ⅳにとても期待してます。ＤＱシリーズって誰でも楽しめるから、いちばん好きなゲームです。これからも続けていってほしいのです。

東京都　蘭菜

✖８人パーティーになるってことなんだけど、いったいどうやって並べるのかな？　だって、今までは５人並んだだけでチラチラしてたでしょ。

兵庫県　唯川めい



◀埼玉県　C MOON友美

ここからは一気にいっちゃいます。名前まで紹介できなくてゴメン！

○Ⅲみたいにナゾが簡単だとつまらないので、ナゾを多くしてシナリオをおもしろくしてほしい。

○戦闘の単調さを改良してほしい。

○だんだんウィザードリィやウルティマに似てきたので、もっとオリジナリティを大事にしてください。

○あまりパーティーの人数が増えると、戦闘なんかが複雑になるんじゃないかと心配です。

○バッテリーバックアップは便利でイイんだけど、ぶっとんでしまうのだけはカンベンしてほしい。

○堀井さんのことだから、とてつもないことを考えているに違いない。楽しみですね。ゼヒとも早くやってみたいものです。

○大容量に見あった内容にしてほしい。

○名前の文字数を増やしてね。

○ＦＦⅡのように、パーティー内にもドラマをもたせていただきたい。

以上!!

読者100人アンケート

読者の生の声に続いては、同時に行ったアンケートの集計をしてみよう。みんなが、ＤＱⅣに対してどう思っているのか？　結果が楽しみである。

ドラクエⅣが発表されたことを知っていますか？

ハイ	88人
イイエ	12人

DQⅣに対する第一印象をお聞かせください

期待してます	24人
おどろいた	19人
また売れるでしょうね	17人
発売日に買えるかな	7人
Ⅲで終わりじゃなかったの	4人
やっと出るんですね	3人
ロトとは関係ないんですね	3人
思ってた通りです	2人
受け入れられるかな	2人
その他	19人

主人公のキャラを見てどう思いますか？

イイんじゃないですか	19人
少年の方が良かった	13人
とーぜんの成りゆきでしょう	10人
今までの中でイチバン！	9人
シビアな感じがしますね	8人
ロトとは関係なくなったんだなあ	5人
もっとオトナでもよかったのに	5人
たのもしいね	3人
かわいげがないみたい	2人
その他	26人

サブタイトルから連想するイメージは

運命的なものを感じる	15人
壮大なストーリーを予感させる	14人
かっこいい	12人
全員で何か巨大なものに立ち向かっていく感じがする	10人
キャラが強くなっていそう	10人
主人公たちが別世界から引きこまれてきたようだ	9人
ウィザードリィみたい	5人
その他	25人



▲大阪府　理瞳留

DQⅣを買いますか

ハイ	93人
イイエ	4人
どうともいえない	3人

イイエの方はどうしてですか？

○まだ内容がハッキリしないから
○買いたいけど、親がＦＣを禁止していて、できない
○受験が近いので
○値段しだいで決める

値段はいくらぐらいが望ましいですか？

6500円以下	23人
7000円以下	14人
8000円以下	9人
8500円以下	4人
9000円以下	1人
10000円以下	38人
いくらでも出す	11人

以上が結果でした。忙しい中ご協力いただいた読者のみなさま、ありがとうございました。

DQⅣマスターズクラブではみんなのお便りを大募集します!!

ＤＱファンによるＤＱファンのコーナーがついに復活！　とゆーワケで、これからお便りを大々的に募集します。基本的には、ＤＱネタならなんでもアリアリだよ!!

募集項目

- DQⅣのストーリーを予測する
- 導かれし者たちとは？
- その他いろいろ



PART 2

堀井雄二

～ほりいゆうじ～

直撃インタビュー

7月下旬までには発売されるという話もあるドラクエⅣ。今までのドラクエシリーズを全て合せた以上の楽しさを誇るといわれている。今回は、そんなⅣの話を堀井さんに詳しく聞いてみた。ドラクエファンならずとも必読すべしっ！





システム理解は、5本の物語から？

編―不朽の名作であるロトシリーズが終り、いよいよ新しいストーリーが始まるわけですが、いったいどのようなものなのか聞かせてもらえますか？

堀井―とりあえず、前作までのものと大きく変わったのは、シナリオが5話に分かれたことかな？

編―へぇ、それでは、まったく違うストーリーが集まって、ドラクエⅣとなっているんですか？

堀井―いや、まったく違うわけではありません。第1話から第4話まではあまり関連のないシナリオですが、最後の第5話で、今まで登場したキャラが集まり、みんなで悪者大ボスを倒しに行くんです。

編―なるほど、最終話で最大10人といわれるパーティーで戦うわけですね！

堀井―そうです。それまでは各シナリオの主人公が少人数で行動するんです。

編―では、各シナリオのプレイ時間はどのようになっていますか？

堀井―プレイ時間はそれぞれ違いますね。一番長いのはやはり第5話、短いものは3～4時間で終わるものもあります。各シナリオにはちゃんとエンディングがありますから、3～4時間で終ったとしても、それなりの感動は味わえると思いますよ。

編―1本のソフトで、新しいドラクエが5作も楽しめるってわけですねっ！

堀井―そんなとこですかね。しかし、5話にわけたのはそれなりの理由があるんです。詳しくは言えませんが、あまりRPGをやらない人でもすぐにゲームができるようにするためです。

編―ちょうど、ドラクエⅠ、Ⅱ、Ⅲを順にやるのと同じように？

堀井―そう。いきなりⅢから始めてもなかなかゲーム内容を理解できないでしょ。ロトシリーズをやってなくても楽しめなくちゃね。だからシナリオを分け、手順をわかりやすくしたんです。



プロフィール　パソコンゲームである「ラブマッチテニス」がデビュー作。その後「ポートピア連続殺人事件」「オホーツクに消ゆ」などのAVGを手がけ、ドラクエで空前のブームを生んだゲーム作家である！

編―さすが堀井さんだ。しっかりプレイヤーの立場になって、ゲームを作ってくれているっ!!　ということは、Ⅳのストーリーというのはあらかじめ一本道で、第1話から第4話へと進む間に、第5話で行われると思う、まったく新しいシステムを教えてくれるんですね。ところで、新システムの新シリーズになったからには〝続き〟というものがありますよね。

堀井―あぁ、できることならまた、続けられたら最高だけど。

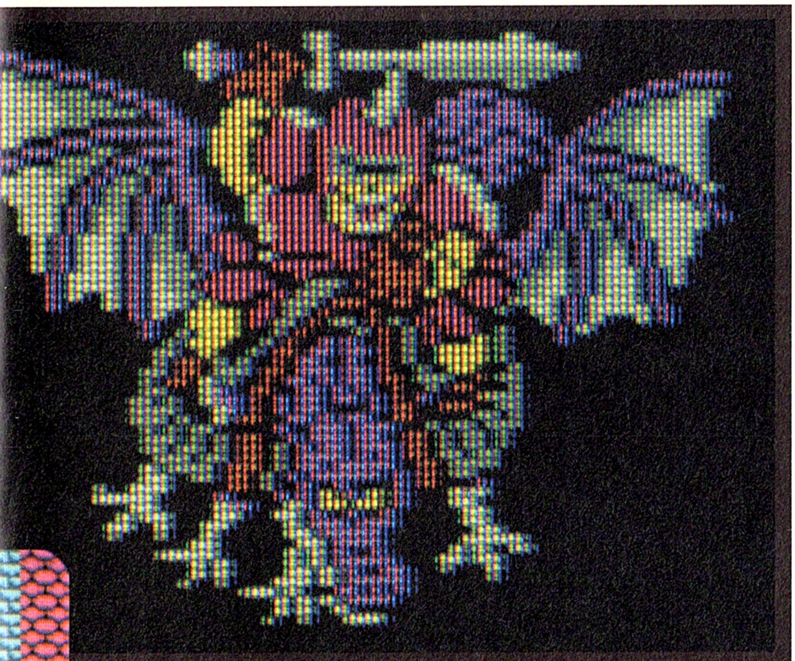
編―ではロトシリーズと同じような感じになるんですか!?

堀井―まだわからないですよっ!!　あくまでも感覚だから…。期待しないでくださいっ！

隠された驚異のゲーム内容に迫る！

編―いやぁ、何かいいこと聞いちゃったなぁ。ま、先の事は置いといて、Ⅳに話を戻しましょう。4メガという大容量ソフトなんですが、キャラクターの数やMAPの広さはどのように変わりましたか？

堀井―ドラクエⅢとさほど変わりませんね。大容量ソフトを使っているのに内容が薄いんじゃしかたないから、あるていど町や城、キャラの数は増してます。でもMAPはⅢとたいして変わらない広さじゃないかなぁ。MAPばっかり大きくて、道に迷うようじゃしかたないですもんね。





DRAGONQUEST IV

ドラゴンクエストIV

新技術がつくり出す美しき映像とキャラクター！

左斜め上の写真：立体感がよくわかる一枚。建物の回りにあるお堀がちゃんと建物の後に隠れている。

左の写真：1階、2階、3階と高さの違いがはっきりしている。まるでジオラマの街を見てるかのようにゲームができる。

上の写真：ドラゴンと別のキャラが一体となった新タイフのキャラクター！

ドラクエⅥのグラフィックは今までのものと違い、斜め上から見下ろしたより現実的な３Ｄ画面。例えば、今までと同じように城のある所へ行くと、画面が切り変わった時、すぐに城内に入れるのではなく、高い城壁が現われる。そこには門番が立っているのだ。さらに進むことによって城中に入れるっ！ダンジョンもただ入口があるのでなく、アニメ処理された大きな滝が入口の前にあり、流れる水をくぐり抜けて入っていくという感じでスゴク凝っている！

では、ダンジョンも増えていますか？

堀井―必ずしも増えていません。ただ、各ダンジョンに、色々な仕掛けがあります。ひとつひとつ、構造を変えてね。

編―それって、難しくなったということですか？

堀井―いいえ、ダンジョンにはいろんな種類があるということです。たとえばの話、宝物のあるダンジョン、情報のくれるダンジョン、笑えるダンジョンと、ひとつひとつタイプが違います。迷路ばかりではイヤでしょ。だから、早く次のダンジョンに行きたいなぁ、と思わせるものばかり作りましたよ。一番目のダンジョンなんか、きっと感激してくれるんじゃないかなっ!?

編―あーっやりたい！　話を聞くだけで、いてもたってもいられなくなりますね。じゃ、キャラクターについて詳しく聞きたいんですが、さきほどの話によるとⅢとあまり変わらないとのことですが、この数では、ひとりのキャラが状況に応じてメッセージを変えるなどできなくなりませんか？

堀井―そんなことはありませんよ。ま、確かにおおぜいのキャラに情報を聞くだけでも大変ですから、そうたくさんはいませんが、メッセージの変わるキャラはいます。

編―それは状況の違いによって、フローが変わると言うことじゃなくですか？

堀井―ええ。シナリオによってね。

編―同じ人に何度も話を聞くんですか？

堀井―それはないですね。話に幅を持たせるために、キャラの人数をⅢより多くはしてありますが、１人のキャラに何度も何度も話を聞くようなことはありませんよ。個性あるキャラがたくさん出てくるので、かなり楽しいものに仕上がっていると思います。イベントやナゾ解きも多いですしね。

編―物語も凝っているんでしょ。

堀井―まぁ、凝っていないと言ったらウソになるけど、ストーリー重視で線が細くなってしまうより。イベントやナゾ解きを多く入れて、感情移入しやすいように作ってあります。

10人パーティーの仕組が見えてきた

編―本当ですよねぇ。ドラクエファンだけでなく、ソフトメーカーの人にも聞いて欲しい話ですね。では次に行かせてもらいますが、ロトシリーズからいるモンスターやシステムなどは、ストーリーが変わったⅣにまた使われます？

堀井―そのことについては、あまり詳しくお話しできません。この辺を話すとゲームをする上で問題になってきますからね。ま、この答えで、察して下さい。

編―わかりました。では、福引所や格闘技所などや、時間の流れ、昼になったり夜になったりというのは残ります？

堀井―ええ。基本的にロトシリーズでそれなりの理由と、人気のあったものは、できるだけ残すようにしています。よっぽど不要にならなければですけど。

編―逆にいうと、なくなるものは少ないってことですね。では、話題の10人パーティーの戦いに話を変えます。いったいどういうシステムなんですか!?

堀井―これはもう驚いてもらうしかないというような、新戦闘システムです。まだ詳しく話せないのが残念ですよ！

編―新戦闘システムといいますと？

堀井―だから、ナイショ。少し話すと、初心者にも簡単にできるようになっています。10人パーティーの戦いでも、ドラクエⅢより操作方法は単純になってるんじゃないかな!?

編―ということは、あるていど、コンピュータがプレイヤーを助けてくれるんですね、たぶん。では、MAP上を歩く時はどうなります。５人以上並ぶとスプライトで消えてしまうのでは？

堀井―ドラクエⅣには、そんなことおこりません。ある手順を踏めば10人引き連れて進んでも大丈夫なんです。

編―はぁー。完璧なソフトですねぇ。しかし、そのある手順というのが気になるとこですね。

堀井―そこが、新システムのポイントとなりますからね。

編―では話題を変えましょう。聞いた話しによると、モンスターが味方になるとかなんとかいってましたが…。

堀井―はい。敵が仲間になってくれます。最大10人というワクの中にモンスターを入れることもできるんです。例えば勇者ひとりにホイミスライムが９匹なんてね。これは強いですよぉ～。

編―なるほど、それはおもしろいですね！

堀井―とにかく、迫力は今まで以上になり、操作方法はより簡単になったのが、新戦闘システムです。だんだん複雑になるゲーム内容を、いかにわかりやすく、誰でも楽しめるように作るかが、これからの課題ですね。

編―なるほど、初心者でも楽しめ、マニアックな人に文句を言わせないドラクエシリーズは、このような考えのもとにできるんですね。

新しい戦い方で迫力上級、操作初級！

編―話は変わりますが、敵なのに可愛いモンスターたちは、堀井さんが考えるんですか？

堀井―基本コンテとパラメーターをね。鳥山くんに描いてもらった絵を見て、さらにそこから強さとか、どんな呪文を使わせるかを考えるんですよ。

編―そうなんですか。エニックスからドラゴンライダーという新モンスターの写真をいただいたんですが、展開として新しいタイプのものですよね。ドラゴンの上に別のキャラが乗ってるなんていうのも。

堀井―そうですね。今回モンスターはそのキャラに限らずスゴイですよ。攻撃パターンもかなり増えたしね。

編―すっごく楽しみですねっ!!

ドラクエⅣは全ておいて最高品質！

編―それでは最後にドラクエⅣを全体的にまとめて話をしめくくりたいんですが、前作とはどう違いますか？

堀井―違うという所は、楽しさが今までのものより数段良くなったってことかな。基本的なことを変えてしまったらドラクエではなくなってしまうからね。あくまでも楽しさを追求したんだ。

PART 3

DQⅣ発売決定記念対談

すぎやまこういち VS 田尻 智

DQⅣの発表を記念して、DQシリーズを支えるスタッフのひとり、すぎやまこういちさんを迎え、本誌ライター代表、田尻智を相手にDQの音楽について語ってもらった。今まで知らなかったDQの新たな一面を知ることができる!



ドラクエの音楽はこうして作られる

田尻―DQⅣの発表を記念しまして、今日はですね、DQシリーズの音楽の周辺についてお伺いしたいと思います。まず、ゲームミュージックというのはどうやって作られるのかを、DQを中心にして、そのへんのカラクリを教えていただけますか。

すぎやま―まず、ゲームのコンセプトをしっかりとつかむこと、それがいちばん大事ですよね。それで、どういう方向の音楽を書いていくかという戦略をたてるわけです。細かい戦術は後でいいの。まあ、ゲームを作る時でもそうですよね。戦略がしっかりしないうちに戦術だけが先行しちゃうと、プログラムの変な技術だけに走っちゃう、みたいなことってあるでしょう。音楽でも、そういったことがあるんですよ。だから、まずは戦略をキッチリとたてるんです。そのために、Ⅰの時は、「このゲームの舞台になるのはどういう世界ですか?」という質問から始まったわけ。そしたら、中世ヨーロッパを想定した黒魔術の横行する世界だと。で、そこを舞台とした冒険物語。その基本がまずしっかりつかめたら、じゃあそういう世界にいちばん合う音楽はどういうものだろうかと考えたのね。そうすると、やっぱりクラシック音楽を基本にしてイロんな戦術を立てていくというのが、正解だろうということになったわけ。それから、それぞれのシーンを見せてもらって、そのシーンに合った音楽を考えましょう、という感じで書いてきました。あと、ボクが曲を書く時には、やっぱり何回聞いてもあきないメロディーじゃないといけない、ということも基本戦略になってますね。だって、RPGだとひとつの音楽を、ひとりの人が100回以上聞くわけでしょう。

田尻―そのへんが映画音楽なんかとは違うとこでしょうね。映画だと一過性のものだから1回聞くだけですけど、ゲームの場合、同じようなシーンが何度も出てくることが多いですから。

すぎやま―そうだよね。だから、第一印象は良くなくてもイイけど、100回聞いてもあきずにいられる曲でなくちゃいけないんだよね。

GMの作曲家には何が必要なのか

田尻―Ⅰ、Ⅱ、Ⅲと今まできたなかで、音楽的に変化してきたものと、いつも変わらないものがあると思うんですよ。で、なかでもⅡ、Ⅲと意識的に変化させてきた部分っていうのは、どういったことですか。

すぎやま―Ⅱをやる時にね、まず最初の打ち合わせの時に、「このゲームの時代は?」って質問したら、「Ⅰの100年後の世界です」と言われたの。それじゃあ、Ⅰより、気持ちポップスよりに作ればいいかな、みたいな感じね。

田尻―そういう微調整みたいなことがあるんですか。

すぎやま―そう。Ⅲの時も同じ質問をして、「Ⅰよりもっと昔の世界です。」と言われたから、今度はもう、徹底的にクラシックにしちゃった(笑)。

田尻―でもやっぱり、そのぐらいの技巧をちゃんと戦略に生かせるっていうのはプロじゃないとできないことでしょうね。

すぎやま―プロでも、古ダヌキじゃないと(笑)。作曲家っていうのは、いちおう完成するのは40才だからね。結局イロんなことを全部わかるようになるには、40才までかかりますよ。やっぱり経験が必要なのね。まぁ、ゲームミュージックを書く力はね、ΣETじゃないかな。Eっていうのは経験値、Tっていうのはタレント、才能。つまり、経験値×才能の集合ということ(笑)。いや、ΣETGかな。Gっていうのはゲームの好きさ加減(笑)。

田尻―基本的に好きじゃないと、イイものは作れないでしょう。でも、そういう話を聞くと、ゲームミュージックを作るのには、非常に高い技術と計算が必要なんだって、つくづく実感しますね。

すぎやま―基本的な戦略をたてたり、戦術を考えたりするのはもう、計算力だよね。でも、計算をたててもそれを具体化する技術がないとね。そのうえ、最終的にいいメロディーを作るには、ひらめきというか、才能が関わってくるという。だから、イロんな要素が必要ですね。それと、ボクなんかの場合は、ゲームの音楽を作りながら、自分がそのゲームを遊んだ時にどういう気持ちで、どうやれるかというイメージが頭の中で描けるからね。それなんかも、ひとつの大きな力になっているのかもしれないね。



◯すぎやまこういち　作曲家。ゲームミュージック界の第一人者としても知られている。また、自身のゲーム好きもつとに有名である。DQ以外の主な作品としては、「ジーザス」「アンジェラス」などがある

何回聞いてもあきない曲でなくちゃ

Ⅲはいきなり盛りあがってましたね



○田尻智　ゲームライター、評論家。ゲーム界のマルチ集団「ゲームフリーク」を主宰。すぎやま氏とは個人的にも、ゲーム仲間(?)として親しい。本誌に、コラム「パックランドでつかまえて」を好評連載中

作り直しなんてこともあるのだ

田尻―すぎやま先生が作った曲っていうのが、他のスタッフの方々の考えと合わなくて、作り直されるようなことってあるんですか。

すぎやま―あるんですよ。Ⅱのメインマップの音楽ですね。最初に作っていった曲は、みなさんのイメージに合わなくて、ボク自身でも、あんまりデキが良くなかったから自信がなかったのね。とりあえず持っていったら、やっぱりダメだったと。みんなスルドイな、と思ったね。じゃあ、これ作り直すから、そのかわり時間をくれって言って、それから全部作り直しましたね。やっぱり、こっちに自信がないとね、持っていった時に見抜かれちゃうんだよ。中村くんにしても堀井さんにしても、非常にスルドイ感性の持ち主だからね。コワイですよ(笑)。でも、それはアリガタイことなの。ボク自身も納得がいくまで何回でも作り直したいしね。なんたって、何百万人という人が、何百回と聞く音楽でしょ。そりゃもう、大変なプレッシャーですよ。生半可なモノは作れないよね、申しわけないもの。

DQシリーズで印象深い曲

田尻―DQシリーズの中でも、特に印象に残る曲っていうのがありますよね。Ⅰでは、やっぱりフィールドの音楽。あれはすごく新鮮だったんですよ。だって、たぶんフツーの人が考えるっていうのはやはり、戦いに出るぞ、みたいな勇ましいイメージなんかがあると思うんですよね。

すぎやま―Ⅲのメインマップなんか、まさにその通りだよね。

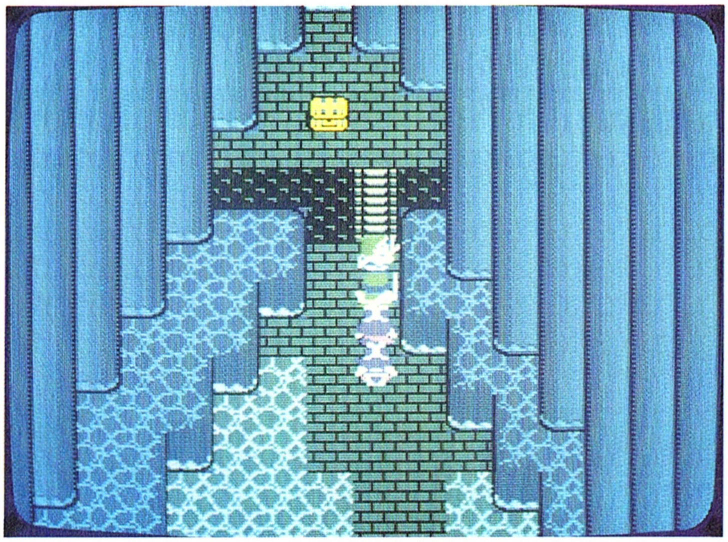
田尻―ええ。そういうのが非常にオーソドックスだと思うんですよ。だから、初めてやった時なんて、意表をつかれたような気がしました。静かに広がる大草原にひとりで立って、出かけていくみたいな感じで、あれは意外でしたね。あれがもし、Ⅲのように勇ましい曲だったら、もう少し違ったゲームになったと思いますよ。

すぎやま―だから、ある種DQシリーズのにおいというものを、Ⅰのメインマップの音楽が決めちゃった部分があるかもしれない、みなさんに与える印象をね。

田尻―Ⅲだと、いちばん印象に残っているのは、空を飛んでる時の曲ですね。そしてⅡは、船でした。船にしろ、空を飛ぶことにしろ、ゲームの中でもまったく新しい要素でしたし。

今だから言えるDQⅢ音楽ウラ話

田尻―Ⅲの音楽では、メインマップの曲が意外でしたよね。戦闘シーンに近いものがありましたから。Ⅰの時は戦うシーンと、マップ上を歩くシーンでは、完全に差をつけられてるっていうか、そこに盛りあがりみたいなものがあったんですよ。それがⅢでは、音楽のせいがかなりあると思うんですけど、いきなりⅡの終わりのほうにきたような気分になったんですよね。ゲームを始めてスグに。良い意味でも悪い意味でも、いきなり盛りあがってるみたいなイメージがありました。



○すぎやまさんの作る音楽が、DQのオモシロサを何倍にもしてくれている。Ⅵになっても、それは変わらないだろう。今から楽しみだ。

すぎやま―だから、Ⅲでもね、ゲームが始まった頃はⅠのような音楽にして、後半に入ってから今の音楽に変えるっていう手もあったんじゃないかって気もするんですがね……そんなに入りきらないんですよ。あれでも何曲かカットになってるんだから、できた曲が。たしか、3曲ばかりオクラ入りしてますよ。村ごとなくなっちゃったっていうのもあるから。今だから言うけどね、スイスの楽しいヨーデルの曲があったの、でも、スイスの村ごと音楽もなくなっちゃった、なんてことがありました。

田尻―あと、ボクはバラモスに会った時に、バラモスの音楽がなかったんで、変だなって思ったんですよね。あれはけっこう、あの先にまだ何かがあるっていうのをバラしちゃったんじゃないかと思いますよ。

すぎやま―あれもね、バラモスに会った時には、これが最後の敵だと思わせるように、それまでの戦いの音楽と違うのもできてたんです。ちゃんと、石にまでヤキました。ホントはあそこで違う音楽が出てくるハズだったの。ところがなくなっちゃった。あるんですよ、そういうことが……。

　それと、未だに自分で失敗したと思うところがⅢにあるんですよ。どこだと思います。

田尻―見当つきません。

すぎやま―実はね、オルテガの戦闘シーンなんです。あれを、フツーの戦いの音楽でやっちゃったの。これをボクは大失敗だと思ってます。あそこは、オルテガの戦闘シーンだけは、レクイエムを流すべきだったと、大反省してます。

田尻―あのゲームって、父の姿を追い続ける少年の姿みたいなものが投影されてますよね。だから、あのシーンって、ホントはものすごく重要だと思うんですよ。それなのに、何気なく過ぎてしまっていたんですよね。

すぎやま―あそこでフツーの戦いの音楽を、そのままやっちゃったのは大失敗。ただ、メモリー的には入らないわけだから、別の曲を作るわけにはいかないんだよね。だからあの場面では、レクイエムを流すべきだったね。あれだけは、しまった！と未だに思ってますよ。

注目のDQⅣ音楽のテーマは

田尻―それではそろそろ、DQⅣの話なんかを聞きたいのですが。まず、メインマップの音楽に関して言えば、今までのⅠ、Ⅱ、Ⅲともに、それぞれにテーマとなる部分があったと思うんですよ。とすると、今度のⅣは、今の段階ではいったいどんなテーマで作ろうとしているんでしょうか。

すぎやま―DQⅣのいちばん大きなテーマとなるのは、新しい伝説の出発点ということでしょうね。やっぱり、それ以外ないですよ。

基本コンセプトはどう変わるのか

田尻—ボクが見るかぎりでは、シリーズのⅠ、Ⅱ、Ⅲっていうのは、あそこでゲームとしては、ひとつの世界として完成されたようなイメージがあるわけですよ。たぶん、すぎやま先生も音楽を作る時に、3つの作品がひとつの大きな世界として成立するようなイメージっていうのは、お持ちになってたと思うんですよね。でも、今回Ⅳの発表を見ると、そういう一連の連なったところとは、少し独立してきたかなっていうイメージがあるんです。だから、音楽に関しても、基本コンセプトの部分ていうのが変わってしまうのかなって気がするんですけど、その点はどうなんですか。

すぎやま—いちばんもとになる基本的なコンセプトは、今までと変わりません。また、変えちゃいけないと思います。長い人気を保って、長く人々を楽しませるものっていうのは、基本にあるコンセプトが微動だにしないものですからね。たとえば、DQの世界っていうのは中世ヨーロッパ。これが基本的な世界としてあるわけですから、それを踏まえた音楽の基本線をボクは変えたくないし、変えないほうがイイと思うんですよ。で、変えずにその世界の中で新しいものを考えていかなきゃならない。これは大変な作業ですけどね。何とか挑戦しないと。

DGⅣは新しいスタートだ！

すぎやま—真田十勇士って物語があるじゃない。で、さらにその中に出てくる猿飛佐助だけで一冊の本があるわけですよ。だから、DQⅣはひょっとして真田十勇士かな、という想像をしてるんだよね。なんか登場人物紹介って感じがするでしょう。で、今度はその中のひとりひとりをとりあげたゲームも、将来できるかもしれない。だから、ある意味ではDQの基本的な世界でありながら、新しいシリーズの第1作だと思うしね。メインマップの音楽なんかは、また、ある種なつかしさのある、ふるさととなる音楽にしたいね。

田尻—原点に帰るわけですね。

すぎやま—ある種、Ⅰを作った時のような気持ちでとっかかりたいと思ってますけど。すでにとっかかって、日夜メロディーを考えてますよ。遠くへ出かける時は五線紙を持ち歩いたりして、日夜、悩んでます。

DQⅣの音楽のバリエーション

田尻—Ⅲ、Ⅳとゲームがふくらむにつれて、音楽が細分化されてるって気がするんです。Ⅲなんかでは世界各国の民族音楽の特徴を出したりして。Ⅳでも、今度は5つの話があるとかいって、音楽自身、ひとつのイメージからⅣの音楽を作りだすんじゃなくて、核となる部分から、いくつものイロンな要素の違うものができてくるんじゃないかな、と思うんですけどね。

すぎやま—実は、まだできてはいないんですよね。ただね、基本的に考えているのは、ひとつの統一した世界の中での、場面によっては、5つのバリエーションを考えなくてはいけないな、とは思ってますよ。ひとつの世界の中でも、イロンな曲を作り得るわけだから。たとえば、同じバロック音楽というジャンルの中でも、何千曲と作られてきたわけでしょ。ですから、DQというひとつの世界にしても、場面によっては5種類の曲を書きわけなきゃいけない部分もでてくるよね。ただ、そのへんはやっぱり、とても高度な技術を要求される部分ではありますけれどもね。

曲数はとても多くなりそうな予感

田尻—Ⅳというのは曲数的にも、かなり多くなりそうですよね。

すぎやま—相当ふえるでしょうね(笑)。

田尻—Ⅲでもかなりの量でしたよね。当然あれよりは多くなると。

すぎやま—それは間違いないでしょう。

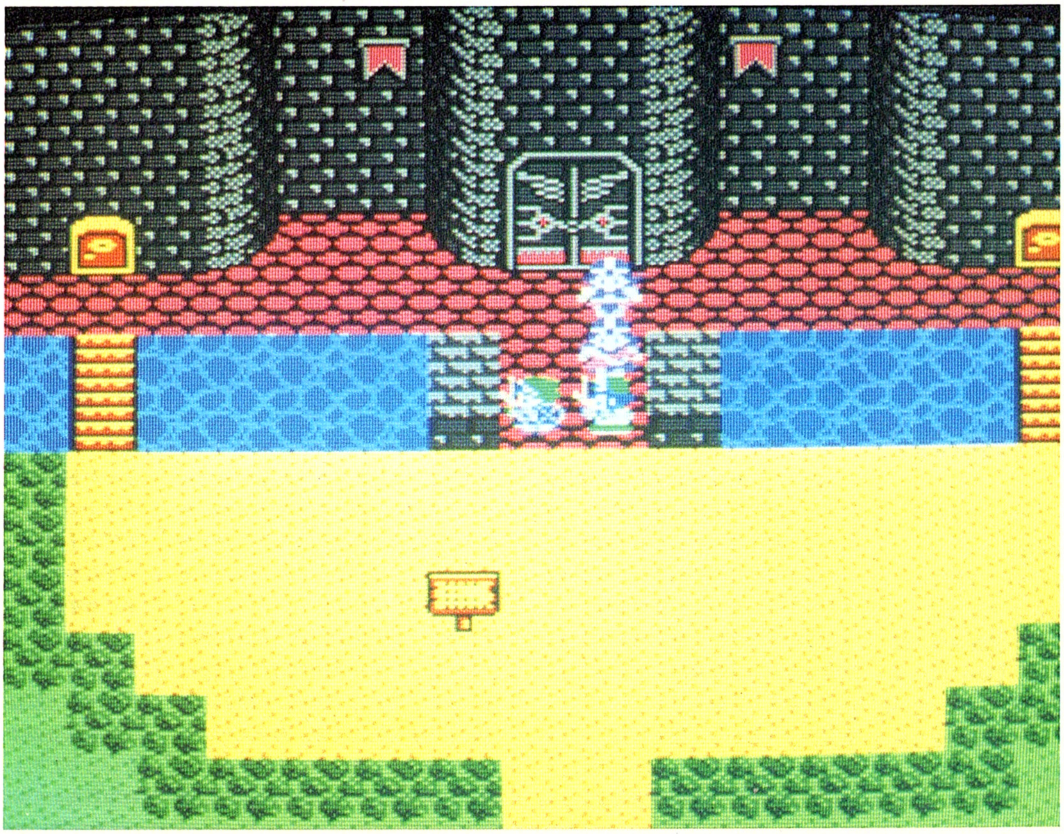
田尻—これから先、なくなってしまう曲もあるとは思うんですけれど、今のところ、だいたい曲になっているものとしては、どのくらいあるんですか。

すぎやま—何曲ぐらいあるんだろう。まだ、全部の曲のラインナップが、キチンと決まってないんですよ。来週あたり（1月下旬頃）に最終的な打ちあわせをして、ラインナップをバシっと決めちゃいますから。今はまだ、おぼろげにしかわかってないんです。

田尻—とてつもない量になりそうだという予感が……。

すぎやま—やばいなあ。大変ですよ。でも、まあね、イロンな仕事があるけれど、いちばん好きでやってる仕事だから、まあイイや、ちょっとぐらい大変でも。基本的にゲームが好きなんだよね。だってボク自身も、DQⅣを一刻も早くやりたいんだもん！

DQⅣでは、音楽は原点に帰るんですね



Ⅰを作った時みたいな気持ちで臨みたい

最新ゲーム徹底紹介
ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER



カセット／バンダイ／2月25日発売予定／¥6500

FAMICOM JUMP

ファミコンジャンプ〜英雄列伝〜

早く2月25日にならないかなぁ〜と発売待ち遠しいファミコンジャンプ。新年号に引き続き、今回はステータス画面から第1エリア完全マップ、そして第2エリアも教えちゃう!! 多忙のクリリンに代わってガンバリます。

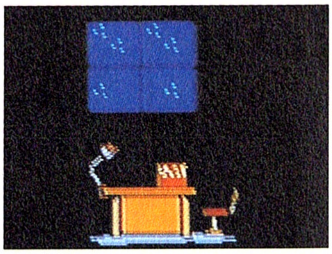
文／ミラクル大浪

▶まずは、ジャンプワールドにごあんな〜い!!

週刊少年ジャンプ創刊20週年を記念して作られたのが「ファミコンジャンプ〜英雄列伝〜」。その間、いろいろなマンガが出てきて多くのヒーローたちを生み出した。Dr.スランプ、キャプテン翼、悟空、ケンシロウ、聖矢などなど数えあげたらキリがない。

そんなスーパースターを一堂に集めたこのゲーム、期待しないのはムリというもの。ゲームのジャンルは、アクションRPG。経験値かせぎやお金かせぎがほとんど苦にならないのがとてもイイ。というのは、数多くの戦闘をこなさなくても、イベントをクリアしていけば先に進めるからなんだ。そういった意味で「ファミコンジャンプ」は〝戦闘〟よりも〝イベント〟を重視したつくりになってるんじゃないかな。もちろん、イベントにはいくつかの戦闘シーンも出てくるけど、野球、サッカー、シューティング、カーレースなど、その都度違ったサブゲームになっている。どれも、いろんなゲームのいいトコロを集めて作ってあるから、きっとハマっちゃう人も多いハズ。

もうひとつ、現在・過去のふたつの時代を設定しているのが画期的!! タイムマシンで時間の壁をつき進もう!!

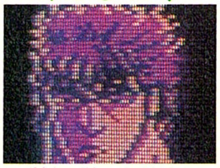

▲キミが少年ジャンプを読んでると、ジャンプ・ロゴ・マークのキャプテンギャオが現れる。ジャンプワールドが「ドラゴンボール」のピッコロ大魔王によって危機せまっているというのだ。ジャンプワールドを救うため、キミはその不思議な世界に足をふみいれる

◀キャプテンギャオからドラゴンレーダーをもらおう

▶あのキャラが再び登場!!

「ファミコンジャンプ」には週刊少年ジャンプに登場したキャラが100人以上も出てくる。「Dr.スランプ」のアラレちゃん、マシリト、せんべい、「北斗の拳」のケンシロウ、カイオウ、「シティーハンター」のかおり、リョウ、「魁!!男塾」の桃、「ドラゴンボール」の悟空、ヤムチャ、カリン様、「キャプテン翼」の翼、「サーキットの狼」の早瀬……などなど。ジャンプ20年のマンガの歴史がギッシリつまっているといっていい。中には、キミの知らないキャラもいるかもしれないけど、そんなときはアニキやアネキに聞いてみよう。もしかしたら、お父さんの知ってるキャラも登場するかもしれないね。

ケンシロウ



▲「北斗の拳」の主人公。キミの仲間になってくれる

抜作先生



▲「ついでにとんちんかん」のリーダー。ギャグが得意

ヤムチャ



▲「ドラゴンボール」に登場。重要なヒントをくれる



◀「北斗の拳」のモヒカン男。いわゆるザコキャラ

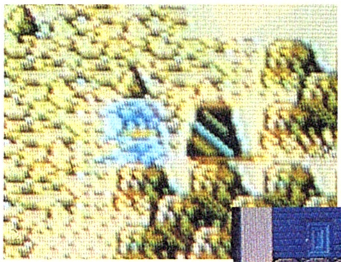
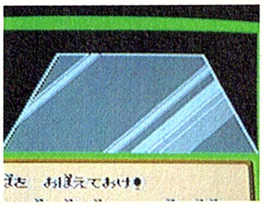


◀「ついでにとんちんかん」の毒鬼警部。銃を持つ

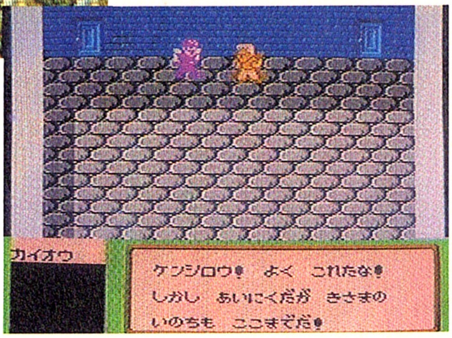
▶謎のモノリスとはなんだ？

ジャンプワールドには各地にモノリスがあるんだけど、いったいコレは何の意味があるんだろう。実は、パスワードを教えてくれる大切な場所なんだ。

モノリスとは石板のこと。読んで字のごとく石の板だね。この石にパスワードがきざまれているという設定がなんともニクいトコロ。年代記のようなこのゲームにとてもマッチしてるんだな、コレが。痛い目にあいたくなかったら、何度も足を運んでパスワードを書いておこう。〝後悔先にたたず〟だよ。

◀キミの旅の記録を教えてくれる偉大なモノリス



▶イベントの前後には必ずモノリスに立ち寄ろう。地上のザコと違ってテゴワい敵が出てくるぞっ!!

▲第1エリアには北斗村の北に、第2エリアには西の都の東にモノリスがある。早めに見つけよう!!

▶ステータス画面の見方を覚えなきゃ始まらない!!



◀マップ移動中にセレクトボタンを押すと、ステータス画面が表示される。キャンセルはⒷボタン。移動画面には何のステータスも表示されないので、こまめに確認を

ステータス画面をみれば、キミ自身の状態とキミといっしょに歩いている仲間の状態がすぐにわかる。

コマンドは3つしかないし、それほどわかりにくい言葉もないんで慣れればOK。右の表でコマンドとステータスの見方を覚えよう

●コマンド

もちもの	キミの持っているアイテムの表示・使用に使う
じゅんばん	隊列の順番を入れかえる。先頭のキャラが戦うことになる
なかま	すでに仲間になっている勇者を呼ぶことができる

●キミのステータス

名前	はじめに入力した名前
せいめい	命、体力を示す。♡マークは最初4つだけどエリアごとに増える
どりょく	経験値と同じもの。戦いや関門をくぐりぬけることによってポイントが増えて攻撃力がアップする
こころ	友情の深さや正義感を表わす。悪いほうに近づくと飛び道具攻撃の間隔が長くなる。情報をくれる人と戦うと悪いほうへいくよ

●いっしょに歩いている勇者のステータス

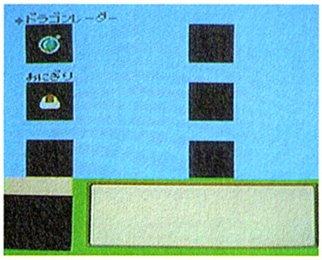
名前	キミとともに行動している勇者の名前。1エリアにふたりいる
せいめい	命、体力を示す。隊列の先頭にいるときは常にチェックしよう
(どりょく)	勇者が、戦いや関門をくぐり抜けたりして得られる値。キャラクターの特徴によって、ヒーロー度、ギャグ度など呼び方が変わる

●その他のステータス

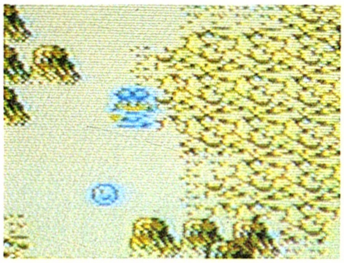
お金	今、キミが持っているお金。最初ギャオから1000ゼニーもらえる
時間	現在の時間。1時間ごとに経過する。過去に戻ることもあるのだ
ドラゴンレーダー	ドラゴンボールのありかを教えてくれる便利レーダー
ドラゴンボール	キミが手に入れたドラゴンボールの数を表示

▶これがドラゴンレーダー!!

最初、キャプテンギャオからもらったドラゴンレーダー。いったい何に使うんだろうね。実はこのレーダーでドラゴンボールの位置がわかるんだ。

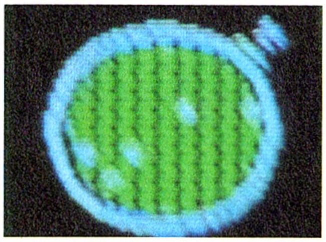


▲まず、ステータス画面を出して「もちもの」コマンドを選択しよう。ドラゴンレーダーにカーソルをあわせてⒶボタンで決定



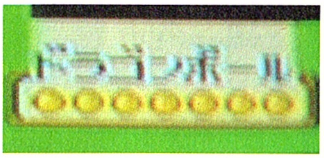
▲ドラゴンボールのおおよその位置がわかったら、目的のボールのほうへ向って進みⒶボタンを押そう。ホラ、ボールが見えた

ドラゴンボールを7個集めると、キミの仲間が死んでしまってもシェンロンが生き返らせてくれる。でも、ドラゴンボールを1回使うと、またバラバラにちらばっちゃうのだ。もう1度集めればいいんだけれど、シェンロンは何度も願いを聞いてくれるとは限らない。仲間が死んでも、すぐに使わないで本当に必要なときに生き返らせよう。



▲レーダーの中心が、今キミのいる場所だ。白く点滅しているのがドラゴンボールだぞ

ドラゴンボールみーつけた!!



▲7つそろうとシェンロンを呼べるのだ!!

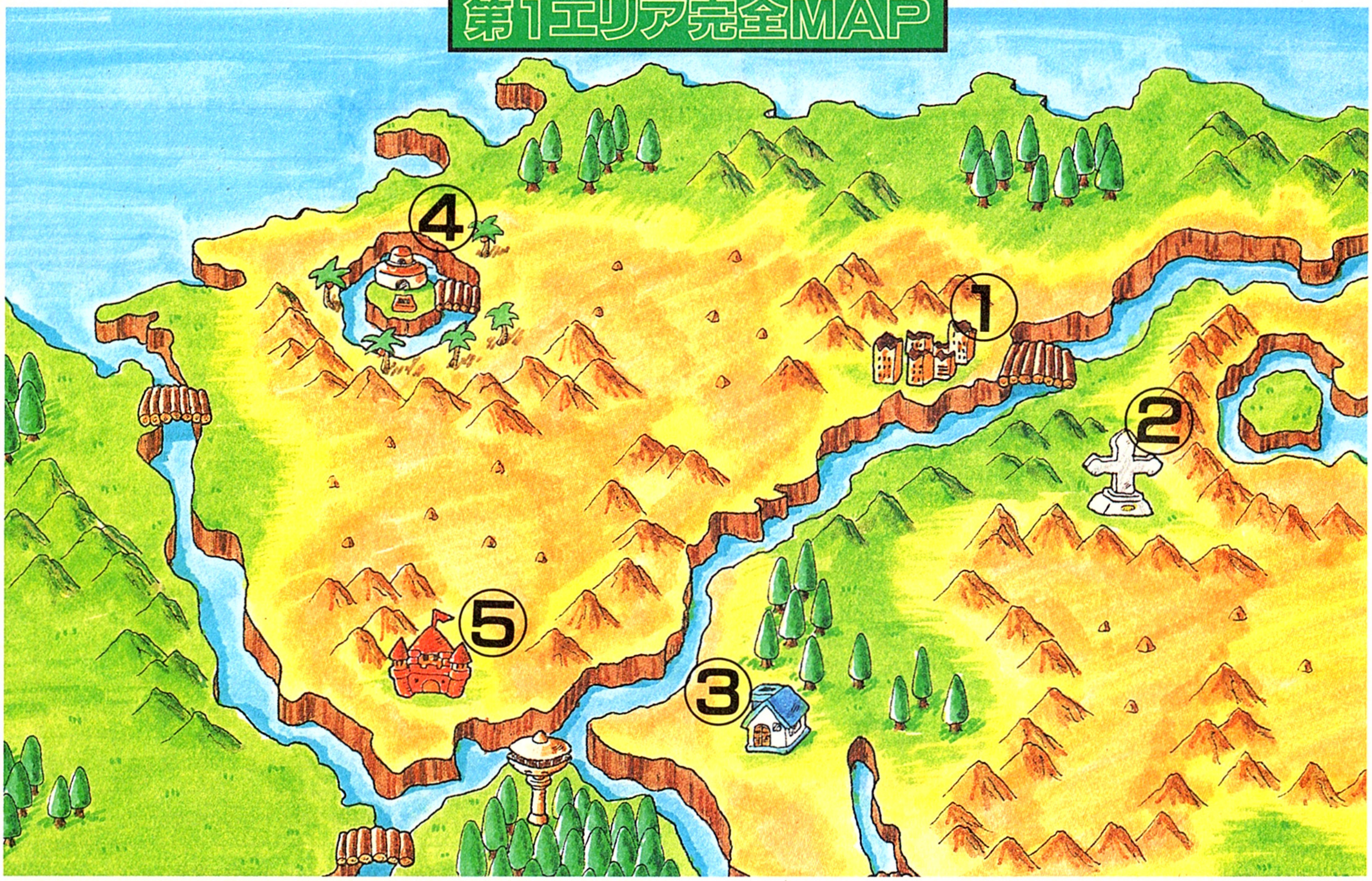
これから、未知の冒険が始まるぞ!!

これで冒険の準備は万全だね。ジャンプワールドは、なかなか広い世界だけどガンバってクリアをめざそうぜ!! ピッコロ大魔王はいったいどこにいるんだろうね。まずは、マップ北部にある第1エリアから冒険開始っ!!



▶第1エリアは北斗村から出発!! ふたりの戦士を探せ!!

第1エリア完全MAP



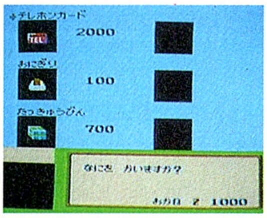
①北斗村

スタート地点は北斗村。まわりが森に囲まれた小さな村だ。中に入ると、荒れはてた建物が並んでいて、モヒカン男がウロウロしている。情報をくれるヤツもたまにいるけど、ほとんどが敵と思っていい。全然、強くないから負けることはまずない。慣れてくると、パンチ2、3発で倒せるようになるぞ!!

コンビニエンスストアやレストラン、電話ボックスは、歩いていればすぐに見つかる。ケンシロウや抜作先生の情報を教えてくれるイイ人もいるよ。

コンビニエンスストア

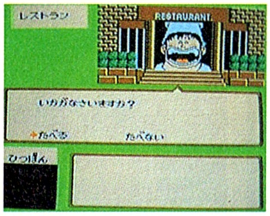
村に入って、すぐ見えるのがコンビニエンスストアの看板。中に入ると、〝テレフォンカード〟(2000ゼニー)と〝おにぎり〟(100ゼニー)と〝たっきゅうびん〟(700ゼニー)を売っている。どれも大切なものだぞ!!



◀おにぎりは生命力をハート3個分回復させてくれるのだ!!

レストラン

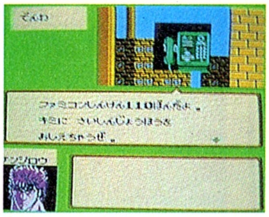
スプーンとフォークの看板が出てるからレストランだとすぐにわかるよ。ここで食事をすると、キミや仲間の勇者たちの生命力が満タンになる。戦闘のキズをいやすには、やっぱり食べ物がいちばんきくみたい!!



◀料理はひとり200ゼニー。どこかで見たような人がいる!!

電話ボックス

ちょっと値がはるけど、コンビニエンスストアで〝テレフォンカード〟を買って、この中に入ってみよう。すると〝ファミコン神拳110番〟にかかって、重要なヒントを聞ける。いつも同じヒントとは限らないぞ!!



◀テレカは一生モノだから、電話はいくらでもかけられるぞ

たっきゅうびんを使うとイイことが!!

コンビニエンスストアで売っている〝たっきゅうびん〟。どこかに荷物を届けてくれるようだけど、いったい何を届けるんだろう。実はキミとキミの仲間を、今いるエリアのモノリスまでトラックで運んでくれるんだ。ピンチの時には絶対必要だね。

▶〝もちもの〟コマンドで〝たっきゅうびん〟を選択。トラックがきたぞ





◀一度使ったら、またコンビニで買っておこう。いつか絶対使うからね!!

②ケンシロウの墓

北斗村の東の橋を渡ると、ケンシロウの墓が見える。ぎえっ!! ケンシロウが死んだとは…!? 第1エリアでは彼が味方になってくれるはずなのにちっとオカシイ。北斗村で聞いた情報によると、ヤムチャがケンシロウのことを知ってるみたいだから、ひとまずヤムチャの家へレッツゴー！



▶最初、この墓碑銘を読んで不安になった人も大丈夫



◀指定された時間に、墓の前で待っているとケンシロウが現れる。もちろん仲間になってくれるよ

③ヤムチャの家

ケンシロウの墓の南西にポツンと建ってる一軒家がヤムチャの家。中に入ると、とってもオイシイ情報をヤムチャが教えてくれる。ケンシロウの墓を見て不安になった人も明るい希望の光がぴっかり!! ブルマ奥さんはここにはいないようだけど、西の都でスゴいものを作ってるんだって。



▶ちょっと歩くけど、ここに来ないと情報はくれない



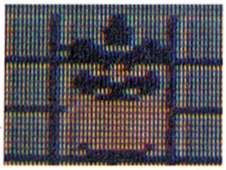
◀昔は盗賊だったヤムチャも、今では改心してイイ人に。ケンシロウに会いたければ彼を信じよう

④占いババの宮殿

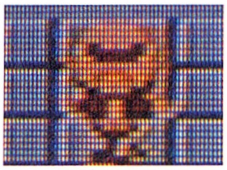
北斗村から西に向かって歩いていくと、湖がある。その小島に占いババの宮殿がそびえ建っているんだ。中に入ったら、占いババに会ってみよう。ババの後ろからネプチューンマンとバッファローマンが出てくるけれど、倒せば抜作先生の居場所を教えてくれるぞ!!



▲ケンシロウを仲間にしてから宮殿に来よう。ひとりじゃツラいぞ



▲「ドラゴンボール」の占いババは宮殿の奥にいるよ



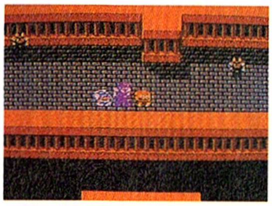
▲「キン肉マン」のネプチューンマン。強敵のひとり



▲同じく「キン肉マン」のバッファローマンもいる!!

⑤カイオウの城

勇者をふたり見つけたら、占いババの宮殿の南にあるカイオウの城へ行こう。外見はなかなかりっぱな城だけど、中に入ると敵がたくさんいるぞ。アイテムを取ったり、情報を聞いたりしてカイオウの部屋をめざそう。カイオウは強いけどがんばれば必ず倒せるよ!!



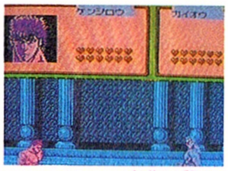
▲城の中には仲間のパワーがアップするアイテムが隠されているぞ



▲「北斗の拳」に出てくるヒョウ。けっこう強いんだ



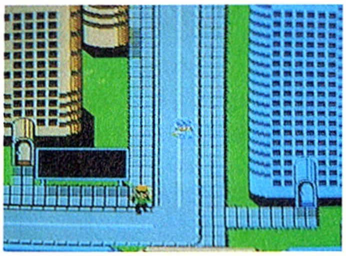
▲カイオウを倒して、ある人物を助け出すのが目的だ



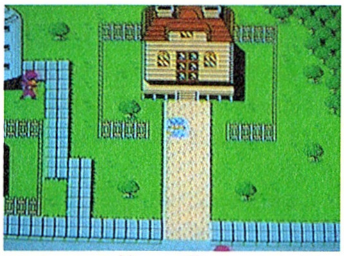
▲カイオウとの対決はACGのノリでプレイしよう!!

▶第2エリアをちょっとだけ教えちゃおうか!!

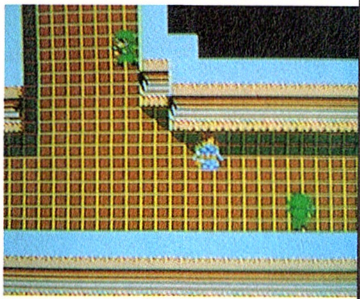
第1エリアをクリアしたら、西の大陸へ行ってみよう。第2エリアは「ドラゴンボール」の〝西の都〟と「Dr.スランプ」の〝ペンギン村〟が舞台となる。このエリアでも、勇者となる仲間をふたり見つけなきゃならないぞ。〝西の都〟にはブルマの家や、〝バンダイ〟というおもちゃ屋さんがあって、ナゾもたくさんありそうだ。〝ペンギン村〟へは乗り物に乗って行くんだけど、帰ってくるのがちょっとムズかしいよ。



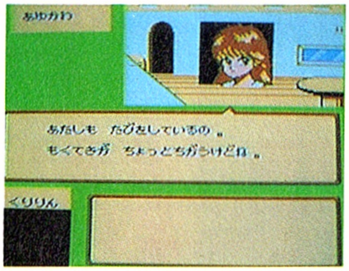
▲まるで未来都市のような〝西の都〟。伝言板みたいなものがあるけど何に使うのかな



▲〝ペンギン村〟にも敵はウロウロ。なるべく敵を避けながら情報を集めていこう!!



▲強敵がそろっている〝レッドリボン本部〟へは必ず仲間をふたり見つけてから行こう。ふたりの勇者がいればレッドを倒せるぞ!!



▲〝ペンギン村〟にいる鮎川も旅をしているらしいけど、またどこかで会えるといいね。でも、ジャンプワールドは広いからな







〝ペンギン村〟といえば「Dr.スランプ」の世界。もちろん、おなじみのキャラも出てくる。もしかしたら、仲間になってくれる人がいるかもしれないね

歴代ジャンプのヒーローがぞくぞく登場するぞ!!

ジャンプワールドには、まだまだ多くのヒーローたちが住んでいる。彼らに会える日を楽しみに待っててちょ！











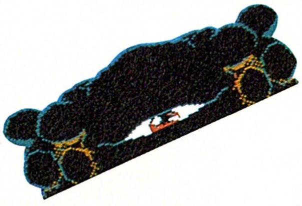
カセット／ナムコ／2月17日発売／¥6900

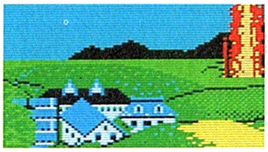


ハイドライド3～闇からの訪問者～

そこはナムコ社の一室。T氏の手には石がむき出しになったロムが。ロムはファミコンにグサッとささり、やがてプログラムが走り出し、ディスプレイには忘れかけていたフェアリーランドの世界が浮び上がった。

文／RYOII





◀大地に火柱が立ち暗黒の日々が…



◀少年の炎のつるぎが暗を切りさく



◀冒険の先々に立ちはだかる敵!

冒険は地上から宇宙へ

思えばあの妖精が住むというフェアリーランドをかけ巡ったのはいつのことだっただろうか。失われた世界になりつつあったフェアリーランドに異変が起こったのが、物語の発端だった。世界の中央に不思議な扉が出現し、妖精たちの姿はいずこへか消え去ってしまった。そこで原因を究明し、事態の収拾を図るべくふたたびフェアリーランドの地を訪れることになるのであった。

今回は職業を戦士、盗賊、修道士、僧侶の4人の中から選べるようになった。さらにアドベンチャーワールドが地上にとどまらず宇宙にまで飛び出してしまうという奇想天外なセッティングになっているからこれは楽しみだぜ。

この順番で街をめぐって行きましょう

街の重要データ紹介!! これでゲームがラクラク



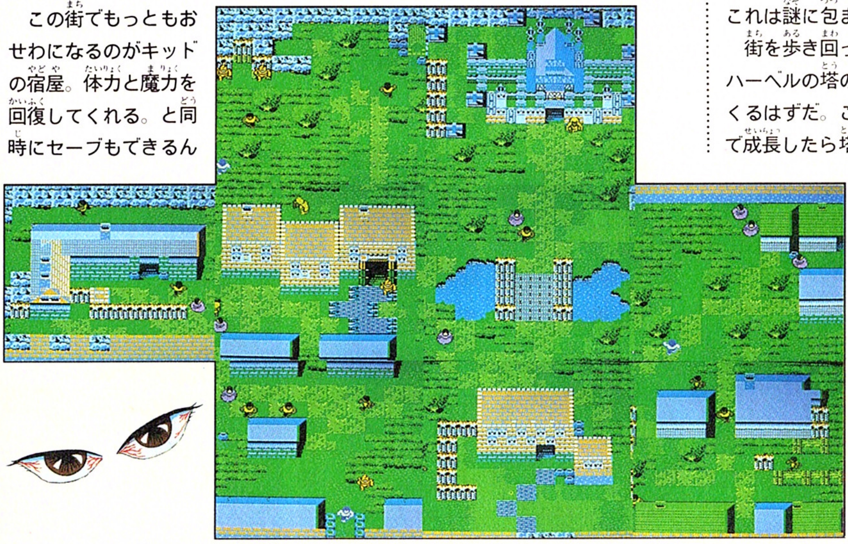
森の街

フェアリーランドの中には街や城、塔やダンジョンが点在している。これらの場所をいったりきたりしながら真相に迫っていくわけだけど、もっとも基本となるのがこの森の街なんだ。まずここで装備をそろえ、情報を聞き出すんだ。

この街でもっともおせわになるのがキッドの宿屋。体力と魔力を回復してくれる。と同時にセーブもできるんだ。続いて聖なる寺院。ここは経験値と引き換えにレベルアップしてくれるところだ。このハイドライド3は、いわゆるアクションRPGで、フィールドでモンスターたちと戦って経験値をアップさせてレベルアップしていくというゲーム。だから、ある程度経験値が貯まったらこの寺院でレベルを上げてもらわなければならないんだ。魔導師の館は経験値と引き換えに魔法を教えてくれる。これから先、魔法のお世話になることが多々あるので、ここも足しげく通うようにしたいものだ。

そしてRPGになくてはならない武器屋とアイテム屋さん。この街では武器商店のばくれつ屋となんでも屋ぼんぼんが営業しているのでのぞいてみよう。ただし、この世界には朝、昼、夕方、夜と時間が経過していて、夜はお店がしまっちゃうから気をつけなければならないぞ。宿屋は24時間営業だけど。そしてこの街には封印があるが、これは謎に包まれている。

街を歩き回って情報を集めているとハーベルの塔の存在が明らかになってくるはずだ。ここでレベル5くらいまで成長したら塔へと進んでみよう。



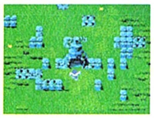
突然火柱が吹いた!そして地割れが起きた

ハーイ、元祖RPG!



上手な戦闘のしかた

経験値をアップするには戦闘は避けて通れない。しかし、敵だって攻撃してくるのでうまく戦わないとやられてしまう。実際に戦って有効な攻撃方法をあみだしてほしいんだけれど、1つ紹介すると、敵に対して写真のような位置を確保すると敵の攻撃を避けることができるんだ。このスキに攻撃すればいいぞ。



ハーベルの塔

森の街で得た情報によればハーベルの塔は雲を突き抜けるくらい高いということだったが、実際ＲＰＧ史上最高の200階を有する塔であった。でも、5階から198階まではエレベータで素通りだからえらい上げ底ではあるけどネ。

さて、この塔の1～4階までですることは、4階にあるエレベータの動力スイッチを入れることだ。スイッチをＯＮにしないとエレベータは作動しないから。ついでに2階で魔法のお守りも手にしておこう。

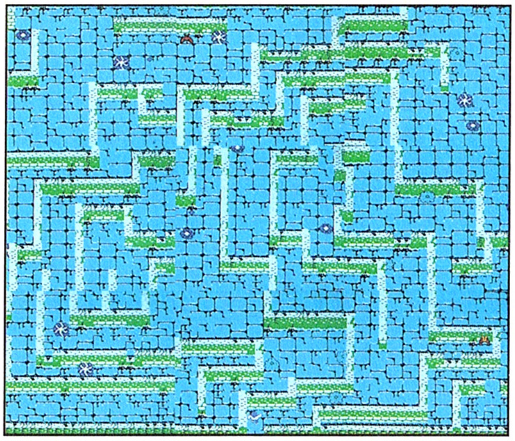
エレベータで200階までいって、屋上へ上がるとそこにビッグフライがいる。こいつは強敵。慎重に倒すと雲の石が手に入る。これを持って199階から天空の街へ進むのだ。

雲の石

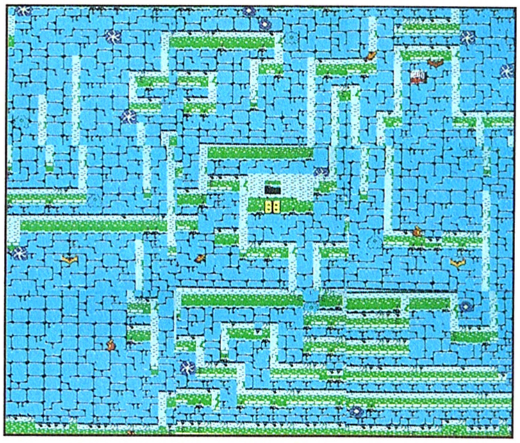


◀これが雲の石。これを持っていれば雲の上から落ちてもだいじょうぶなのだ

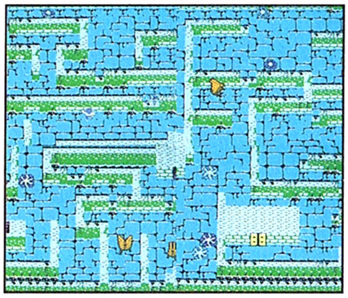
1F



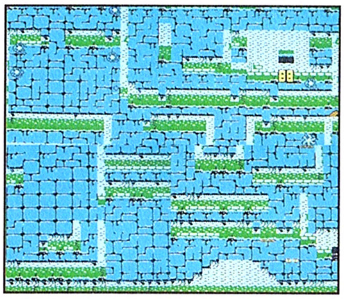
2F

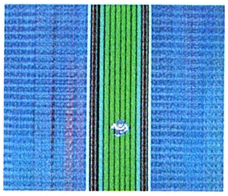


3F



4F



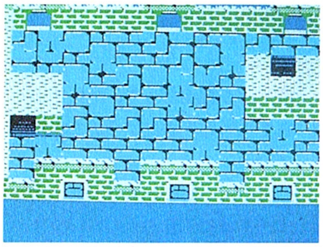


そしてエレベータで

▲エレベータへ乗るといっきに200Ｆへ上昇だ

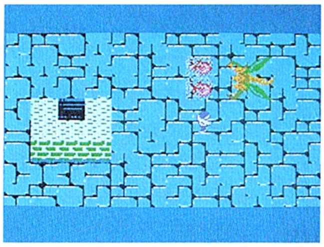
いっきに200階へ

200F



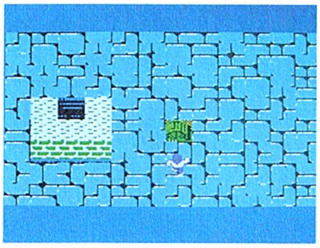
▲エレベータを降りるとここへ出る。まず屋上へ上がってみよう

屋上



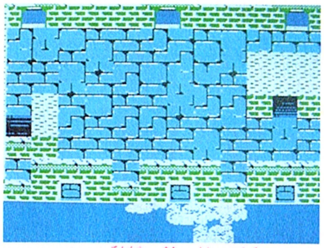
▲屋上ではビッグフライとの戦闘となる。上下左右の攻撃パターンをつかむんだ

屋上



▲ビッグフライを倒したら、雲の石を入手しなければならない

199F



▲ここから、天空の街へ雲の通路がのびている。落ちないように進もう

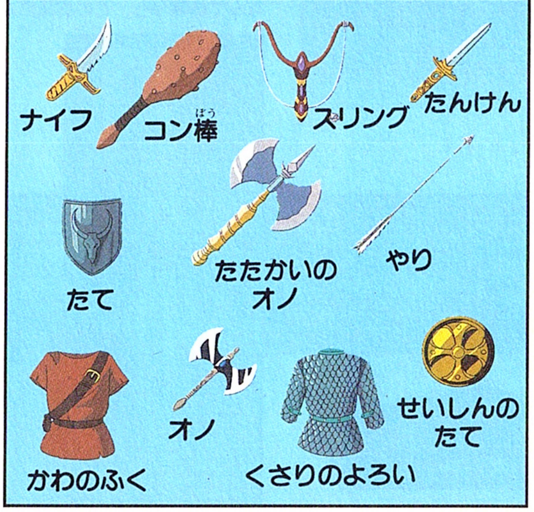
▶ アイテムリスト ◀

持ち過ぎは禁物！

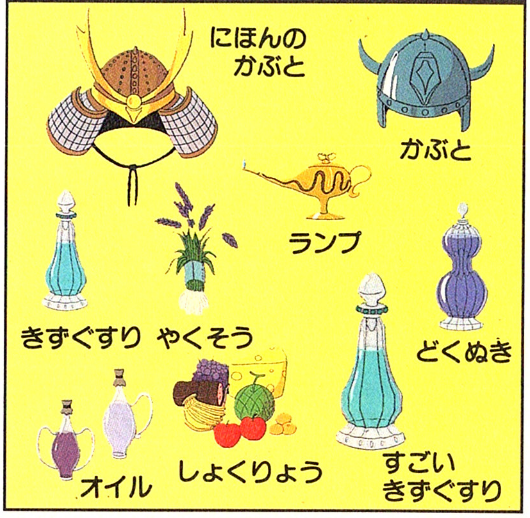
右に紹介してあるのが森の街のばくれつ屋とぼんぼんで買うことのできるアイテムだ。ばくれつ屋のほうは武器屋だから自分に合った武器をお金の範囲内で調達すればいい。最初はやっぱ武器を買って経験値アップしたほうがいいんじゃないかな。防具つけてなくても敵の攻撃をかわせばいいんだから。

ぼんぼんには生活必需品がいっぱいある。とりあえず、食料と傷薬は調達しておきたいね。アイテムにはそれぞれ重さがあって、あんまりたくさん買うと重量制限にひっかかるかもしれないから、必要なものを必要なだけ調達しよう。

武器商品「ばくれつ屋」で買えるもの



なんでも屋「ぼんぼん」で買えるもの





天空の街

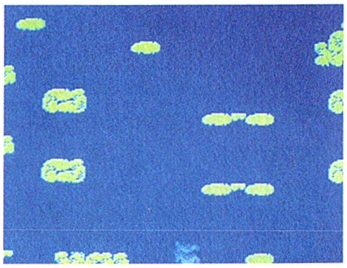
ハーベルの塔の199階から雲に乗って進むと、ここ天空の街へとたどりつく。ついに地上を離れ空の上へまで足をのばしてしまったのだ。ここでは1日中明るいといううわさもあるが、宿屋はしっかりある。それから、なんでも屋ポチというショップがあって、傷薬や食料、命の水、戦士の石、毒抜き、神の十字架、スーパーオイル、鎖のよろいといった必要なアイテムを買うことができるんだ。

それから北東のはずれには魔導士の館まである。でも情報によると「ここの魔導士の館では、僧侶と修道士にしか魔法を教えないのよ」ときたもんだ。なんと、心の狭い魔導士なんだろう。もし、職業が戦士か盗賊だったらここはパスするっきゃないね。

この街には怪物は住んでいないので安心なんだけれど、注意しなければならない点が1つある。それは雲の切れ目だ。不用意に移動して雲の切れ目を越えてしまうようなことはぜったいしてはいけないのだ。そんなことをしたら、とたんに下界へおっこちてしまうから。だから、できるだけ雲の切れ目には近寄らないようにしよう。ただし、雲の石を持っていれば死ぬことはないけどね。

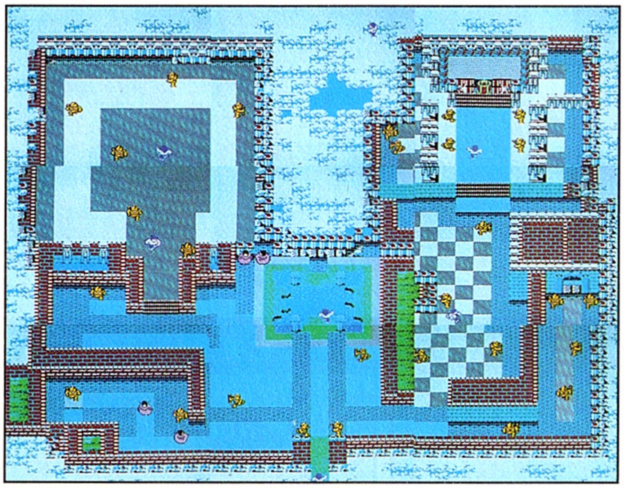
さて、宿屋へ行って、アイテムを買い足したらいよいよ天空のお城の中へ入って行こう。





▲城のまわりの雲を渡って、城の外中央上部にある雲の切れ目から落っこちるんだ。すると水のお城へたどりつくはずだ

珍しい物が大好きじゃ
ドラゴンの牙は美しいそうじゃ



天空のお城へ……

「この真下に水のお城があるってこと知ってたかい?」
「このお城では薬草をどこかで栽培しているらしいよ」
「この先は大広間だ」
「たいくつだなあ」
「薬草なら倉庫ですわ、好きなだけ持って行っていいのよ」
「うちの王様は気前が良すぎて」

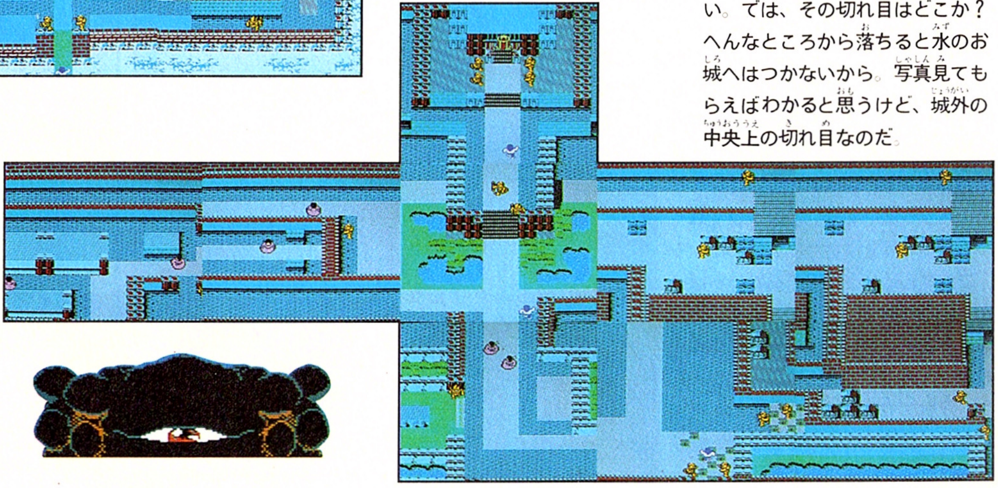
なんて情報から、このお城の倉庫には薬草があって、ただでいくらでももらえるということがわかるね。

そして、もっとも重要な情報が水のお城に関するものだ。天空の城の次に行くべきところが水のお城。ではどう行けばいいか。情報から天空の城の真下に水のお城があることがわかっている。とすれば、雲の切れ目から落ちるしかない。では、その切れ目はどこか?へんなところから落ちると水のお城へはつかないから。写真見てもらえばわかると思うけど、城外の中央上の切れ目なのだ。



水のお城

水のお城には王様がいて、この王様がとっても珍しい物好きなんだ。会うときっと「何か持っておらぬか?」って聞かれるはず。もし、王様が気にいれば宝物庫に入れてもらえるんだ。そのためにも何か珍しい物を探し出さなければ。それから、どこかにある暗証カードは絶対に手に入れておこう。これがお城へ自由に出入りできるパスカードとなるから。



話を聞いて、冒険はトントン拍子

たった３ページで水のお城までたどりついてしまったけれど、実はここまでくるのってかなり大変なことなんだ。だいたいレベルをある程度上げておなないと、強敵にやられてしまうし、お金もためないといけない。水のお城へたどりつくまでにはレベルは７〜10くらいにはしておきたいものだ。

水のお城ではさらに重要な情報を聞き出すことができる。それはフェアリーランドのどこかの地下に街が存在し、人が暮しているらしいということなのだ。が、まあこのあたりでひとまず森の街へ戻ってみるのが賢明なのだ。

「私をナンパするき？他をあたったほうがいいわよ」

「そろそろ墓参りに出かけんとのお」

「このフェアリーランドに人間が住む以前は、サラという先住生物がいたらしい」

「サラは我々より高い文明を築いていたらしい。ひょっとしたらいまでもどこかに……」

森の街で話を聞いていると、けっこう重要な情報が飛びこんでくるもんだ。この中でキーワードとなるのが〝墓参り〟という言葉。どうやら墓地には何か隠れた謎がありそうな予感だね。

さて、いくつかの謎を解いて、うわさの地下の街へたどりつくことができた。この街にも宿屋や武器商店ふうたろうがそろっている。そろそろ武器を買い変えてもいいね。ここで、得られる重要な情報をいくつか紹介すると…。

「洞くつにはとおり抜けできる壁がある。見た目はわからないけどね」

「地割れに落ちて死んだ俺の友達が、死ぬまぎわに宇宙が見える…と言い残したんだ。馬鹿げた話だよね」

「この倉庫は、昔、慰霊の洞くつと呼ばれていた場所を埋めて造ったものなんだ。気味が悪いだろ？」

「NUMBER13だけにはきをつけたほうがいいよ」……etc.

どうやらこの街は慰霊の洞くつと関係があるようだネ。

よ、夜がコワイ!!



▲夜になったときの水のお城のグラフィックだ。夜になるとお店などがしまってしまうゾ。マ、宿屋は開いているけどネ。前ページの写真と見比べてみよう

次は何すんの!?



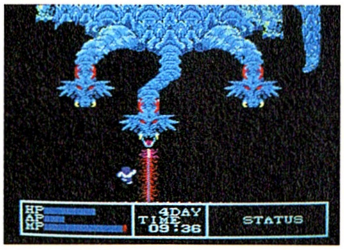
▲水のお城の王様との会話なのだ。王様は、めずらしい物が大好きなんだ。何かめずらしい物を見つけて、もう一度会いにくるんだ

あやしいあやしい



▲王様の好きなめずらしい物を見つけにフィールドへ。ここは墓地。なんとなくあやしげな雰囲気がただよっている。ここは墓まいりしていくか!?

お、大きくて多い首



▲慰霊の洞くつに住むこいつがマッドドラゴンだ。開いた口が弱点なんだけど、ビームを発射してくるので慎重に攻撃しないとやられてしまうのだ！





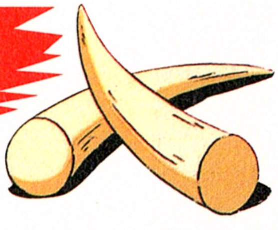
▼魔法のせんこうを使えばこのとおり。でも、この魔法を使えるのは僧侶と修道士だけだからね



慰霊の洞くつにマッドドラゴンが！

じゃん！めでたく慰霊の洞くつに入ったのはいいが、まぁ〜くらでなんも見えん。これは弱ってしまった。この事態を打開する道は２つ。その１はランプを使うこと。だから、ここへくる前にショップでランプを買っておくのが賢明だね。もちろんオイルも忘れずに。その２は魔法「せんこう」を使う。周囲を明るくする魔法を使えるようになっていればランプなんていらないのだ。

さて、この洞くつの主ともいえるのがあのキングギドラにも似た３首竜のマッドドラゴン。こいつを倒すとドラゴンの牙が手に入るのだ。しかしこいつはめちゃ手ごわい。



ドラゴンの牙

▲マッドドラゴンを倒すと手に入るのがこのドラゴンの牙だ。これはとっても珍しい物だ。ということは、そう、珍しい物大好き人間にプレゼントしてあげよう

痛々しい傷口



◀マッドドラゴンの弱点は攻撃のときに開いた口だ。その瞬間を待って攻撃しよう

そして宇宙空間へ……

ドラゴンの牙を持って水のお城の王様に会い、プレゼントしてやるとジムの巻物をくれる。

そしてやがて失われた宮殿に出会うはずだ。そこで、妖精たちが闇の支配者の侵略から逃れるために宇宙へ旅だったこと、その謎が地割れに秘められていることなどがわかってくる。いよいよ宇宙へ飛び出すときがきたのだ。

が、その前に宇宙へ出るためのアイテムを探し出さなければならないことはいうまでもない。

宇宙空間ではあるアイテムを頼りに、故障して宇宙をさまよっている宇宙船を探すことが目的だ。

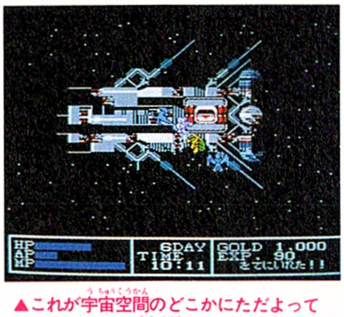
そしてついに宇宙船発見！　真相が解き明かされる時もすぐそこに迫っている……。



◀なんか吹上御所にも似たこの建物の正体は何か？いまだ謎に包まれている



▶ついに宇宙に飛び出したのだ。その前に宇宙に出るためのアイテムを



▲これが宇宙空間のどこかにただよっているといわれた宇宙船なのだ!!



激亀忍者伝

アメリカのNINJAブームは、はっきし言ってミョ〜です。だって、いくらなんでも亀を忍者にするなんて……。というわけで、アメコミの忍者キャラがFCで上陸したぞ。う〜む、ついに亀は人間を越えたわけね。

文／S−MAN

アメコミの人気キャラなのだ

カメ忍者ぁ〜？　なにソレ、ドンくさそーだなぁ……っとお思いのアータ。ところがどっこい、亀と名がつきゃトロいという一般常識は、FC界では通用しないんですね。以前にも、他のメーカーで亀のナントカとかいうゲームがあったけど、名前からは想像がつかないよーな、かなり堅いACGだったんでビックシ。だからってわけじゃないけど、このゲームも、キャラが亀っぽいだけで、中身はドラキュラ路線の生粋のACGなのだ。実は、コレのベースになっているのは、アメリカのコミック界で大人気の、「TEEN AGE MUTANT NINJA TURTLES」なんだって。日本じゃあまり知られてないけど、凄そうね。

4人の亀忍者たちが主人公だ



ババ〜ンっとデモシーンに登場するのは、主人公の4人（匹？）の亀忍者たち。彼らは、動き方や姿かたちはほとんど変わらないんだけど、それぞれに使う武器が異なっているんだ。そして、ゲーム中このうちの1人を選択してプレイする。そいつが不利だと思えば、他の誰かを選択してゲームを進めることも可能なシステムになっている。で、全員死んじゃった時点でゲームオーバー。つまり、攻撃方法こそは違うけれども、コマンドは4人分なんだってことだね。キャラのアクションは、武器による攻撃と、グルグル回転しながらジャンプするという、忍者モノお得意のパターン。馴染みやすいよ。



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
—FIGHTING STORY—

——ここは、世界中で最も刺激的な街、ニューヨーク。この街の地下深くには、スプリンターと呼ばれる巨大な老ネズミがひっそりと暮していた。

彼は、かつて「浜渡善」という名の日本の忍者だった。忍者の世界ではかなりの実力の持ち主で、何人もの弟子を従えていた人物である。だが、弟子の中には、師匠の失脚を企み、自分がのし上がろうとする不届き者も存在したのだ。「尾碌沙鬼」である。尾碌は陰謀を企てた。浜渡の妻を死に至らしめ、生体変換銃"MTガン"を使って、浜渡を巨大なネズミの姿に変えてしまったのだ。しかし尾碌は、その場に4匹の亀が入った水槽があることを見逃していた。亀たちは、そのとき浜渡と同様にMTガンの光線を浴びていたのだ。亀たちには、驚くべき変化が表れた。体長は人間大ほどに巨大化し、直立して歩くことができるようになったのだ。しかも、知能も人間並に進化し、言葉をも話せるようになった。

浜渡は、自らの名を「スプリンター」と改め、4匹の亀を忍者として育て上げる決心をした。それぞれに異なる武器を託し、忍道の極意を伝承させるべく、修業を重ねたのである。

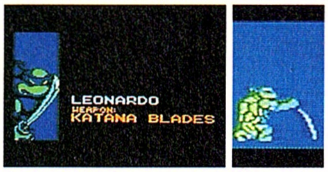
12年の歳月が過ぎ、4匹の亀たちは最強の忍者戦士として成長した。そんなある日のこと、スプリンターのひとり娘・エイプリルが、"FOOT CLAN"と名乗る邪悪な者どもに誘拐されてしまったのだ。奴等は、超科学兵器で武装した謎の犯罪組織だ。そして、この組織を率いる死の帝王・シュレッダーの正体こそ、12年前にスプリンターを陥れた人物、尾碌沙鬼だったのである。すでに息絶えたと確信していたスプリンターが生きているということに気づいたシュレッダーは激怒した。

「奴をこのまま生かしておいては、世界征服の妨げになるに違いない。何とかして奴をおびき出し、始末せよ!!」

娘をさらわれたスプリンターは、4匹の亀たちに全てを託した。娘を助けるために、そして世界を守るために。

こうして、熾烈な闘いは始まった……。

LEONARDO



刀で敵をメッタ斬り！

日本の伝統の武器"KATANA BLADES"を操る。刀は、横方向の攻撃は当然のこと、上方向や下方向の攻撃も可能だ。だが、やや攻撃が遅い。（通称：レオ）

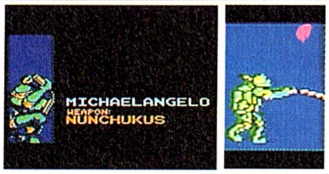
RAPHAEL



敵が多い場合に有効だ

素早い攻撃ができる武器"SAI"を巧みに使いこなす。攻撃は細かくて速いが、リーチが短く、しかも下方向には攻撃しにくい。（通称：ラフ）

MICHAELANGELO



カンフーアクション！

カンフーでお馴染みの"NUNCHUKUS"が彼の武器だ。サイ同様に素早く攻撃できる。だが攻撃力がやや弱く、耐久力のある敵には不向き。（通称：マイク）

DONATELLO



抜群の攻撃力があるぞ

シンプルながら攻撃能力の高い武器"BO"の使い手。上・横・下と全方向に攻撃でき、攻撃力は最高。しかし、攻撃スピードが遅い。（通称：ドン）



ニューヨークの街を舞台に亀忍者が大活躍っ!!



AREA1 ―― 地下道を通って突き進むのだ！

基本的なゲーム構成は、フィールドタイプの地上マップ面と、横スクロールタイプの通路面とで形成されているんだ。マップ面には、ところどころにマンホールが設けられ、そこから地下道を通って進んでいくわけだ。そして地下だけでなく、地上の建物にも入れる場所があるぞ。さらに、エリア2以降には水中面などもあり、多彩なアクションがめいっぱい楽しめるのだ。



▲サブ画面には、マップとメッセージが表示。選手交代も可能

ピザを食べて体力回復だ!!

マイキャラはダメージゲージがあり、0になるとアウト。ピザを取って体力回復をね！



大きなピザを取ると、体力がフルに回復する



半分のピザを取ると、体力が2目盛分回復

ボスを倒して娘を救出しよう

さあ、この建物がエリア1の大ボス・ロックステディーが待ち受ける場所だ。ボスは3Fにいるぞ。ドンで対戦しよう。ボスを倒すと、エイプリルを救出できるんだ。



▲マシンガンを撃ってくるぞっ！

ひとまず体力を回復しよう

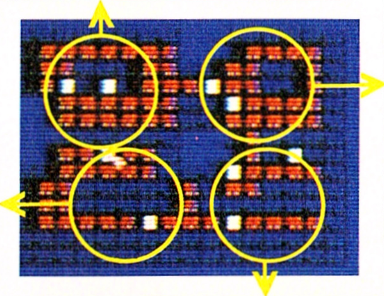
地下道を抜けると、近くに入り口のある建物があるんだ。この中で、半分のピザと大きいピザがひとつずつ取れるぞ。さっきの地下道でちょっと苦戦してしまった人は、ここで体力を回復しておきたいね。



▶ここで、体力を満タンに回復できるはずだ。ただし、ピザを取ったあとの帰りに気をつけて！



◀いったん建物の外へ出れば、中のピザは再び出現する。何度でも取れるので、全員の体力を戻そう



スタートはこのシーンから

スタートすると、まずこの場所に降り立つんだ。ここで注意してほしいのは、ガ～ッと迫りくるブルドーザー。これにひかれると、ダメージゲージに関係なく一発で死んでしまうぞ。早いとこ地下へ入ろうね。



▶地上マップ面はこんな感じ。マンホールから地下道に入れるので、さっそく行ってみようじゃん！



◀最初の地下道には、必ずしも入らないといけないわけじゃない。でもまぁ、肩慣らしにはいいかもね

おおっと早くも最初のボスキャラと対戦だぁ～！

さて、肩もほぐれたところで、本番にまいりましょう。この地下道は、向こう岸へ渡るために必ず通らなければならないんだ。そして早くも、最初のボスキャラと対戦するわけ。でもビビることはないぞ。ザコと変わらないからね。



▲敵の数が多いので油断するな！



▲ボスは追い詰めれば楽勝なのだ

THE ENEMYS

敵キャラの出現頻度がメチャ高いのも、このゲームの特徴だ。もちろん、バリエーションも実に豊か。全部は紹介できないけど、ちょっと見てみてよ。



マウサーズ
左右にノソノソと動くサソリだ。耐久力もなく、いちばん弱いザコ中のザコって感じ



ザコビー
空中をゆっくりと飛んでくる。高い位置にいるので、ジャンプしながら倒そうぜ！



フットソルジャー
マイキャラと同じように、回転ジャンプしながら攻撃してくる。手裏剣を投げてくるぞ



オジゾク
普段はダルマみたいに座ってるだけだけど、近づくと立ち上がって光線を放ってくるんだ



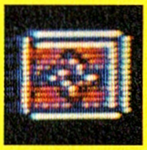
ファイヤーフリークス
全身を炎に包まれ、小さな炎を飛ばして攻撃してくるのだ。でも、動きが遅いから楽勝だよ

POWER UP ITEMS

亀忍者たちは、自分が持っている武器以外に、アイテムを手に入れて攻撃することもできるんだ。アイテムには使用回数が限られている。使いたくなければ、セレクトで通常にも戻せるよ。



ブーメラン
ブーメランを投げて攻撃できる。投げたものを取れれば、使用回数は減らない



手裏剣(シングル)
忍者につきものの手裏剣。横方向に真っすぐ飛んでいく。遠隔攻撃が可能になる



手裏剣(トリプル)
同じ手裏剣だが、こちらはいっぺんに3枚(斜め上・横・斜め下)投げられるぞ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



じゃじゃ丸忍法帳

今年のFCシーンは、またRPGブームが到来しそう。そして世間はリバイバルブーム。その2つの要素をしっかり盛り込んじゃってるのが、この「じゃじゃ丸忍法帳」なのだ。マルチストーリーにも注目してちょ〜ね。

文／S−MAN

往年の名AGがカムバック！

じゃじゃ丸といえば、かつて一世をフービしたACシリーズだってことは、みんな知ってるよね。かなり昔のゲームだったから、名前を聞くと懐かしくて目頭がポッ……なぁ〜んていうと大袈裟だけど、いやホント久し振りのカムバックだよな。で、もっとオッドレーたのは、なんとRPGになってるってーじゃないの。これは注目だよね。

このゲームの特徴は、なんといってもストーリーが3つあるってこと。しかも、その3つのストーリーは、どこからでも始められるように選択ができるんだ。ただ、一度スタートしてしまったら、その章をクリアしないと別のストーリーはプレイできないからね。

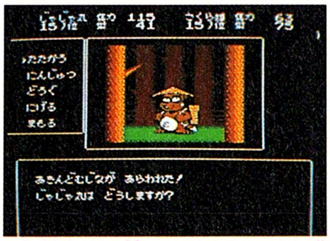
中身に関しては、キャラがじゃじゃ丸（顔がちょっと違う気もするけど）ってだけで、今までのACGシリーズとは全く異なる、完璧なRPGに徹してるんだ。それに、コマンド操作やゲーム進行などで基本システムも実にわかりやすくて、特にRPG初心者の人には最適かもしれないね。グラフィックも、じゃじゃ丸らしくてカワイイよ。



▲最初に、3つのストーリーの中から好きな章を選んで、ゲームは始まるのだっ！


▲フィールドのバックも、なんとなくホノボノとしていて好感がもてるよね！


▲町の人々から情報を得るのは、常識中の常識。大事なことは必ずメモりましょうね


▲フィールドを歩いていると、いきなり画面がユラユラして敵との戦闘シーンになる


▲町の外にも、メッセージをくれる人がいるんだ。建物には必ず立ち寄ってみよう

第一章 〜盗まれた忍の書〜

じゃじゃ丸が生まれ育った忍の里では、今大変なことが起こっていた。"忍の書"と呼ばれる大切な巻物が、何者かに盗まれてしまったのだ。この巻物には、妖怪から身を守る方法が記されている。忍の書が妖怪に悪用されたら、この世は大パニックになるに違いないぞ。それに、人々の噂によると、事件の黒幕はどうやらタチの悪い妖怪らしい。急げ、じゃじゃ丸。巻物を取り戻すのだ！


▲忍の里の長老も心配そうだね▶殿様の話だと、忍の書を盗んだのはカラス天狗らしいぞ

第二章 〜江戸城の大妖怪〜

ここは、日増しに大きくなっていく江戸の都。江戸に、なんと大入道が妖怪を大勢引き連れて現れたのだ。悪の限りを尽くす妖怪たちを倒すため、多くの人たちが立ち向かった。だが、大入道には誰一人として太刀打ちできる者はいなかった。しかし、唯一大入道の妖力を弱めることができる、「朱の曼陀羅」がどこかにあるというのだ。じゃじゃ丸たちは、朱の曼陀羅を求め旅立っていく。


▲妖怪に姿を変えられた者もいるのだ▶和尚さんが、「朱の曼陀羅」の説明をしてくれる

第三章 〜怪！竜神山の主〜

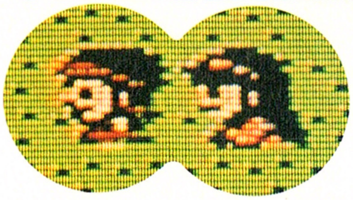
はるか西の国では、今まで人々の力になってくれていた竜神様が、突如として邪悪な神に成り下がってしまったという。邪悪な神というものは、むしろ妖怪よりもタチが悪いのだ。しかし、どうして竜神様が急にそんなことになってしまったのだろうか？ じゃじゃ丸たちはその真偽を確かめるために旅立った。野を越え、山を越え、海を渡り、一路竜神山へ向かうのだった。


▲竜神様は、人さらいまでやってしまうのだ▶おっとこんなところに大仏様がいるのねん

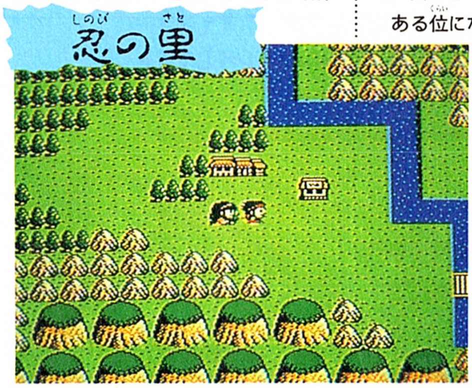
じゃじゃ丸＆さくら姫のスーパーコンビ誕生

この物語の主役は、じゃじゃ丸だけではないのだ。そう、大の仲良し、さくら姫も一緒なんだよね。さくら姫はどこにいるかってぇと、もちろん殿様がいるお城。ただし、ただ行きゃぁいいってわけじゃないぞ。墓守の町で、あるメッセージを聞いてからじゃないと、出てきてくれないからね。

ある位になると、お釈迦様が術（魔法）を使えるようにしてくれるんだ。術は二人とも使えるけど、やっぱりさくら姫のほうが得意みたいだね。じゃじゃ丸よりも早くたくさん与えてくれるし、MP（？）も多いみたい。



▲仲良く二人して野原を歩く図。二人のステータスは、セレクトボタンで見れるよ！



▲ここが最初の拠点となる「忍の里」の全景なのだ！

第一章 最初の攻略ルートを少し紹介するよ

さて、それではさっそく第一章の攻略編を少し紹介しようね。まず、殿様からもらった小判で旅のしたくを整えたら、修行を積み、位を５くらいまで上げて、東の墓守の町へ行ってメッセージを聞いてから、再び城へ戻ってさくら姫と合流する。そして、それからしばらく位を上げたら、次に、東に「墓守の町」があるので、「酒」を買うんだ。「酒」を持って町を出たら、北東のよろず屋で「丸太橋」と交換してもらう。これで川を渡れるようになるよ。墓の南にあるやぐらには「鬼侍」がいる。こいつを倒せば、宝玉の術（攻撃系の術）が手に入るぞ。「鬼侍」は楽に倒せるからね。



▲このお方が、さくら姫の父上であ～る。城に戻れば、体力や術を回復してくれるよ



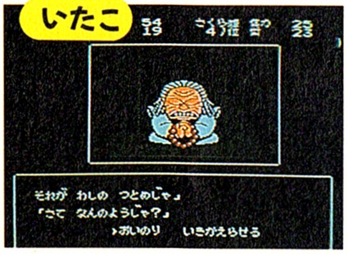
▲宿屋に泊れば、体力と術を回復できる。おいしい海の幸・山の幸でおもてなしだ



▲おっかない顔した武器屋のオッサン。最初は、「しゅりけん」が効果的みたいだね



▲いろんな道具を売ったり買ったりできるよろず屋。武器を売ってる店もあるぞ



▲いたこのバァさんは、パスワードを教えてくれたり、死んだ人を生き返らせるんだ

町の外

町以外にも建物があるぞ

情報を得る場所は、町の中だけじゃない。フィールドに点在してる建物には、いろんな人が住んでるんだ。見かけたら、必ず立ち寄ってみること。

写真では紹介してないけど、向う岸に渡ると「八方斉」っていうじいさんがいるんだ。そこはかなり重要な場所だから、位置をよ～く覚えていようね。

美人のおねーさんの宿屋



▲町の外には、このよーなキレイなお姉さんの宿屋がたくさんあるよ。親切設計だね

(重)メッセージが聞ける！



▲重要なメッセージは、たいがい町の外の人から聞き出せるはず。メモしとこう

なんと！おサルのかご屋



▲一度いたこに「おいのり」を聞いた町なら、こいつに乗ってひとっ飛びでいっ！

じゃじゃ丸たちの行く手を阻む妖怪どもだ!!

敵キャラは、物語によって出てくる種類が違うんだ。ここでは第一章に出現するヤツをちょっとだけ紹介しちゃおうね。



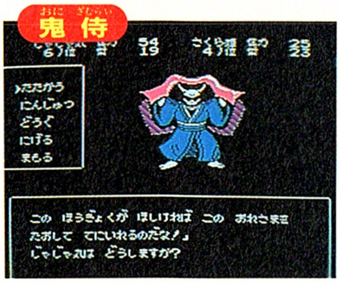
ばかいぬ
見た目とはうらはらに動きが素早く、先制攻撃をくらうこともある
★獲得値：魂２小判１



ひる
なにしろ、こいつがいちばん弱い敵だ。さくら姫でも楽に勝てるね
★獲得値：魂１小判１



幽霊
墓場をさまよう邪悪な霊。とりつかれると歩くだけで体力が減少
★獲得値：魂３小判12



▲宝玉を持つ妖怪。宝玉を手に入れると、「いかづちの術」などの攻撃術が使えるぞ



ひとばかし
素手では少し苦戦するかもしれないが、武器さえあれば楽勝だ
★獲得値：魂２小判４



いんちき和尚
「とんぷくの術（体力回復）」を使うので、なかなか死なないぞ！
★獲得値：魂３小判６



鬼ぐも
ときどき白い糸を吐き出して、こちらの攻撃をふさいでしまうのだ
★獲得値：魂３小判６



ワギャンランド

まあ、今年もさまざまなゲームが出るワケですが、この「ワギャンランド」のようにシンプルなのは多くなさそう。それだけに、プレイしてると新鮮に感じるのよね。やっぱり、こういうのもなくちゃ！

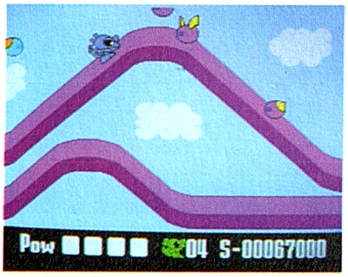
文／CB"金杯取った"成沢

難関ステージのアドバイス！調子に乗って走っていくと……

ゲーム内容に関する大よそのことは前号で説明した通り。ワギャンをコントロールして、敵をよけ、クリア地点へ向かえばよろしい。



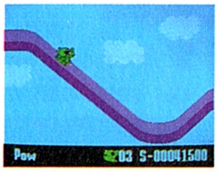
今回は、難しいステージとボスについて詳しく説明しよう。



▲無敵を利用して、敵をけ散らし進め！

STAGE 8 ジェットコースターのように

すべり台の連続するステージだ。✚ボタンを右に入れっぱなしにしておけばどんどん進めるが、途中に敵がいる。出現位置をおぼえておくことが必要。トリのすべり台は一気に行こう。



◀最初は敵がいないので、調子良く走っていけるが……

STAGE 18 ジャンプのタイミングで勝負

島と島を渡るジャンプのタイミングが割とシビアにつくられている。ギリギリじゃないと、水の中に落っこちて一巻の終り、なのだ。慣れるしかない。先のステージでは、もっと厳しいところもある。この辺りでテクを磨こう。



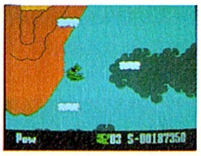
▶目一杯のジャンプをしないと落っこちてしまう

STAGE 21 恐怖の雲乗りジャンプ

ワギャコプターを持っていれば何の問題もない。持っていない場合はかなりキツい。タイミング良く、的確な雲に乗っていこう。届きそうもない所でも、ジャンプ中に降りてきて乗れるのだ。ギリギリを狙っていこう。







◀無理と思われるところでも意外と届いてしまうのだ

STAGE 23 ラストは近い！悪魔の木の中

地形的にはさほどのところじゃないが、敵は多い。特に注意したいのは鉄球。スーパーワギャナイザーでもやっつけられないので、うまくかわさないといけない。ワギャコプターだとより一層のかわしテクが必要。

▼滝ではハチに注意。動く足場の高さに気をつけていこう！

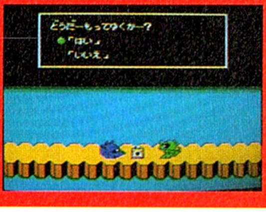




◀▲滝を越え、谷をぬって進むと、そこには捕われた仲間たちが！

スペシャルアイテム・何を選ぶか!?

スーパーワギャナイザー入手後、ワギャコプターかタイムストッパーかの選択がある。やはりタイムストッパーを手に入れておいたほうが便利だ。雲乗りがちとキツいが、慣れてしまえば何とかなるからね。



◀やっぱりタイムストッパーが便利なのよね

ボスキャラとの戦いは、しりとり&神経衰弱!?

ワギャンランド最大の特徴は、何といってもボスキャラとの戦いにある。派手なアクションや、必殺技の応酬はない。あるのは、しりとりと神経衰弱によるスリルのみ！　なあんだと思うなかれ。これがどうしてどうして、いわゆるボスキャラとの戦いよりもはるかに熱い。多数の人が見守る中でプレイすれば、さらに燃える！

勝敗の判定はポイント数で行われる。しりとりだったら正解数、神経衰弱は取ったカードの数だ。これらが一定数をオーバーしていればよろしい。

次のページでは、その傾向と対策を紹介しよう。

しりとり



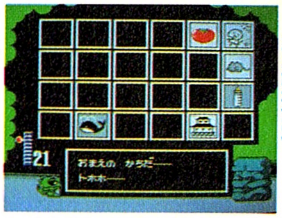
◀言葉ではなく、パネルであるのがミソ



▶ステージエンドまで行くとボスが登場する



▶そしてしりとり&神経衰弱へと突入！



▶一定以上のポイントを取ればワギャンの勝ち

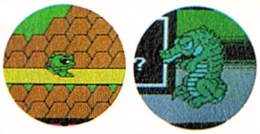
神経衰弱



◀記憶力が勝負の決め手。集中しないとね

しりとりパネルリスト

パネルの読み方は何種類かあり、答の幅が広がっている。ピンチになっても、ウラ読みでしのげるのだ。なお、表中の文章は他のウラ読みのヒント。



パネル	基本読み	ウラ読み
	ねこ	○ねこ　やまねこ もう一つ(幼児用語)あり。
	こうもり	○ゅう○つき 英語だとなんて言う?
	りんご	○うぎょく　○だもの まだ、おいしいりんごはあります。
	ゴリラ	○ウンテン○リラ さるの一種なんだよね。
	ラッパ	○ん○っき　○ラン○ット
	パンダ	○おくま○こ
	だちょう	○ミュー 失なわれた鳥はほかにも……。
	うし	ほかに3種類あります。おいしいのや、幼児用語とかね……。
	しゃもじ	○ケット この形、なんに見えるかな?
	じゅうじか	○はか キリストはこれに……。
	かきごおり	○おり○ちご ほかにつめたいのといえば……。
	りす	○まりす
	すいか	正真正銘、これだけ!
	かい	○きがい　○にし 戦国時代名物。
	インク	インクの色もいろいろあるよね。
	くじら	○おふき　○んく○じら 鯨の種類はもっとあります。
	ラジオ	○ゅ○んき　○う○んき CQ、CQ……。
	おっとせい	○ど 似たような動物がいるでしょ。
	いか	○りいか　○いお○いか 酒のつまみのいか。
	カメラ	○ちがん○フ　○ゃしんき
	らくがき	○りえ　○へたなえ まだ2つあります。

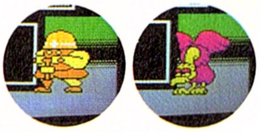
パネル	基本読み	ウラ読み
	ききゅう	○つききゅう
	うきぶくろ	○ーナツ 同じような型で、甘いもの。
	ロケット	○ちゅう○ょこう 物騒なのがあと2つ。
	トマト	○き　○タリアン○トマト
	とうだい	○みのみ○しるべ
	いのしし	○りぼう　○ぶた いのししが材料の料理。
	しろ	○しろ　○ん○ゅかく
	ろうそく	○ャンドル　○もしび 燃えている時はこれが立つ。
	くま	○い○るみ グリズリーを和訳すると……。
	まつ	○えき　○んさい マツタケは、この木の林に出る。
	つぼ	○きもの ウラ読みの数ベスト1。 ほかに5つあります。
	ぼうえんきょう	○んたい○んそく
	うさぎ	○うさぎ　○○うさぎ うさぎは英語で……。
	ギター	○ク○レ　○ォーク○ギター もう1つ!
	たいよう	○ひさま　○のたま 太陽は天体的に何という?
	うま	け○ば　○○んこ 競馬の馬はどんな種類?
	マイク	○ラ○ケ　○イヤレス○マイク
	くつ	○んど○ぐつ　○ニ○カー 編みあげのスポーツシューズ。
	つき	○か○き　○○きさま
	きつね	○りまき　○んぎつね 子供。
	ねずみ	○ねずみ　○○ねずみ 英語、英語。

パネル	基本読み	ウラ読み
	ミルク	○ちち　○ゅ○にゅう
	くつした	もう1つ。英語で読んでみよう。
	たんす	これももう1つ。いろんなたんすがありますが……!?
	すなどけい	これだけっ!
	いえ	○らやい○こだて　○うち まだまだ、あと3つもあるぞ。
	えんぴつ	○ろえ○ぴつ
	つくし	○ぎなのこ
	しろくま	○ぬ 別名とストレートに言ったもの。
	まないた	○き○し　○のいた
	たぬき	○ッサー○ンダ　○がらきやき
	きんこ	これだけっ!
	こうじょう	これだけっ!
	うずまき	○まい あと2つあるけど、難しいかな?
	きのこ	○くきのこ　○にてんぐだけ
	コーヒー	○リ○ンジャロ コーヒーもさまざまな呼び名が。
	ひつじ	○ム ウール製品の元。
	じどうしゃ	○るま タイヤの数はいくつ?
	やし	○なみのしま　○コナ○ッ
	しか	○ナ○イ　○ぞしか
	かめ	○み○め　○っこう
	めがね	○て○がね　○ァッション○ラス

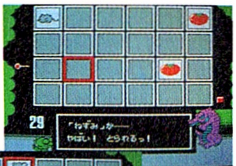
神経衰弱はこうやって勝つ!

コンピュータの逆手を取って戦おう。

コンピュータは、まだ一度も開いていないカードをめくる時、その2枚が正解であるということはない(あってもごくまれなはず)。絵の異なる2枚を引くのだ。そして、自分はコンピュータが引いたカードと同じものを引く。こうすれば、やがてコンピュータが同じカード2枚の場所を教えてくれるので、取っていけばいい。ただし、取り損なうと、まず間違いなくコンピュータが取るので、どこに何があるかは確実に記憶しておかなきゃならない。4×6のメモ用紙を作り、そこにパネルをチェックしていけば最善といえるだろう。



要は記憶力の勝負、なんだけど、それだけでは勝てない。いかにコンピュータにミスさせるかが重要なのだ。以下にその方法を紹介しよう。



▶そして同じパネルが出たら、確実に取ろう



◀敵は開いていないパネルを2枚開いてくる



▲確実に取っていかないと、敵の記憶力は確実なので、取られてしまう。悲惨な負け

カセット／セタ／2月6日発売／¥5900



ADVENTURES OF TOM SAWYER

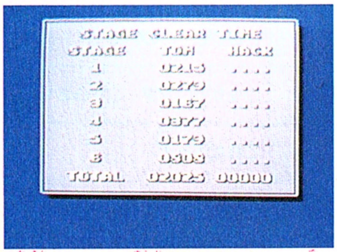
トム・ソーヤーの冒険

ちびっ子から大人まで、誰もが知ってる「トム・ソーヤーの冒険」。それが今、アクションゲームとして登場しちゃった。わんぱく少年トムが夢の世界をところ狭しと飛び回るシンプル・イズ・ベストって感じの物語よ。

文／AYU♥

夢の世界を自由自在に駆けめぐる、その名もトム・ソーヤー!!

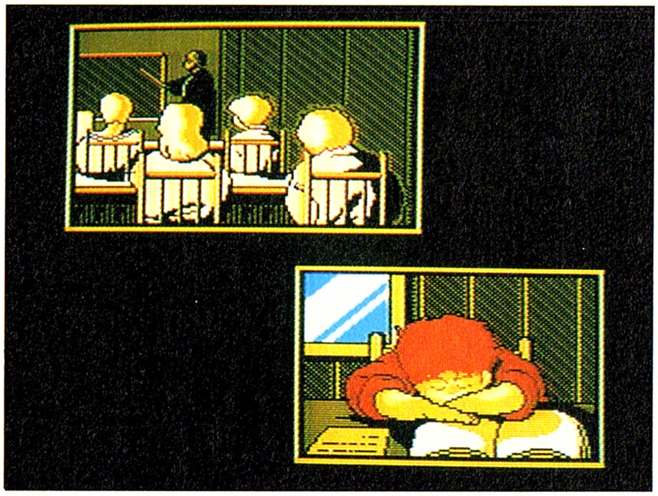
っというワケで、このゲームの主人公トムは、いたずら好きの冒険好き。



▲加算タイマーの数字がステージごとに出る

おまけに勉強は大嫌いと3拍子そろったわんぱく坊主。アメリカはミシシッピ河の近くにある小学校で、今日もまた授業中にうとうとと居眠りを……。そしてゲームはここから開始だ。

ステージは全部で6つ。複雑な操作は必要ナシだから、トムになりきってアドベンちゃうのがいちばん。2人でプレイする時は、画面上の加算タイマーでステージクリア時間をくらべられるよ。もちろん2人目はハックね。



◀すっかり寝ちゃったトム。夢では何が起こるのか……

抑えるとこを抑えたらあとは元気に進んじゃえっっ！

トム・パネル



▲取った枚数は、画面の左上、タイマーと一緒に出るからすぐわかるよ

パチンコ・パネル



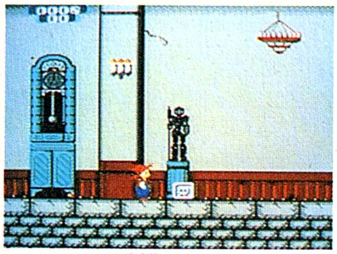
▲主に、鳥類がもってる。石ころの方がいい時もあるから状況を考えて取っていこう

通常の武器は石ころ。これをひたすら投げて敵をやっつけちゃうんだ。でも放物線状に飛ぶから、よーく計算して投げてね。敵を倒すごとに出てくるパネルにはゲームを進めていく上での秘訣があるからじゃかすか取っちゃお。

まずはパチンコパネル。これを取ると石ころよりも距離が出るし、まっすぐに飛ばすことができるから、少しは心強いでしょ。それから①マークのトムパネル。大抵の敵はこれが出るんだけど、20枚で1UPできるから、たくさん集めたいよネ。しかーし油断は禁物。中にはドクロパネルなんていうものもあって、取るとトムパネルが10個も減っちゃうから注意しましょ。また、めったに出ないけど、うれしいのが無敵パネル。もちろんこれは敵にぶつかってもへっちゃらになっちゃうありがたいパネルのことだよ。

ペリカンと風船はトムの強ーい味方。思いっきり飛びつくと、空をパタパタフワフワと運んでくれて、そりゃもう楽ちんなものさ。

ドクロ・パネル



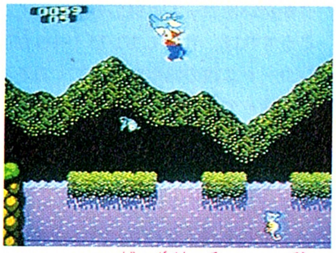
▲トム・パネルと間違えて取らないように注意。続けて出たりするから気をつけてネ

無敵・パネル



▲めったに出ないありがたいパネル。無敵の時間は決まっているので、どんどん進もう

ペリカン



▲ステージ2の森の場面で出てくる。敵キャラと違う動きなのですぐわかるはず

風　船



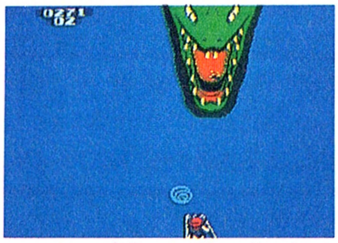
▲ステージ4の大空の場面で出てくる。これにつかまっていくととっても楽ちんなのだ

STAGE.1 まずはイカダの河下りから！

ステージ１はイカダに乗って河下り。ここだけは縦スクロールになっていて、石ころは放物線を描かない。パチンコとの違いは飛距離だけ。途中、ジャンプしなきゃ通れない障害物、巻き込まれるとコントロールがきかなくなってしまう、うずまきまであるからよけながら進んでいこうね。



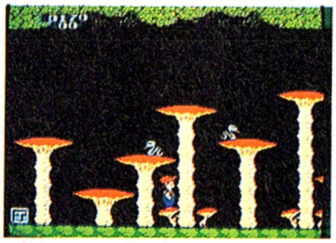
▲ワシに気をつけながらジャーンプ！



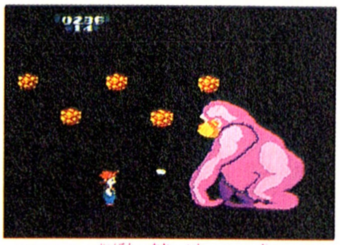
▲ボスキャラの巨大ワニ。開いた口に石を…

STAGE.2 お次の森も手強いゾ。

ここからは横スクロール。森の中には色々な敵どもがわんさか出現する。特に木々を飛びながら進むところには、ファンキーなお猿さんがすばやく動き回っていてとーってもやっかい。また、中間地点にある巨大キノコはジャンプしてクリアしようね。前述したペリカン君もこのステージに登場するよ。



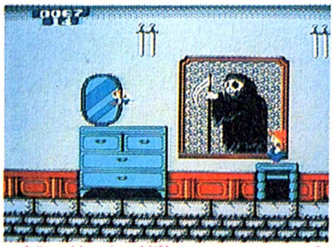
▲巨大キノコの山は気をひきしめて



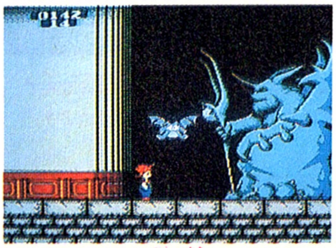
▲このボスの弱点は顔。岩をはき出してくる

STAGE.3 幽霊屋敷もあったりして。

ここまで来ると冒険も本格的。燭台からは熱い火の粉が飛び散ってくるし、廊下をウロウロしているガイコツはやっつけても生き返ってしまう。剣を投げてくる武装のガイコツや、中ボスの魔女はけっこう強いからターイヘン！でも緑色のナメクジは見かけがめっちゃんこひょうきんものなんだ。



▲魔女を倒し絵を攻撃するとベッキーが出る



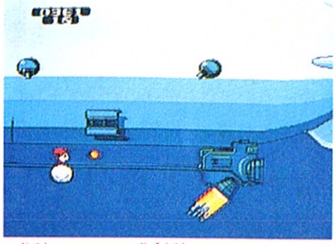
▲ボスのデーモン。杖の玉をねらっちゃえ

STAGE.4 これぞファンタジックな大空だ。

ステージ４は、夢ならではの大空のステージ。だけど、雲の上を動き回るのもけっこうハード。ドラゴンや流れ星まで敵なんだもん、まいっちゃうよね。そこで思い出してほしいのが風船。とはいえ、風船に乗ってても攻撃されると死んじゃうから、うまく利用して。鳥はしゃがんでかわすとよいよーだ。



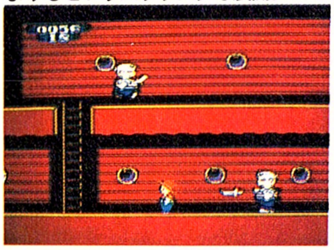
▲小ボスのかみなり君。かわいいのにネ



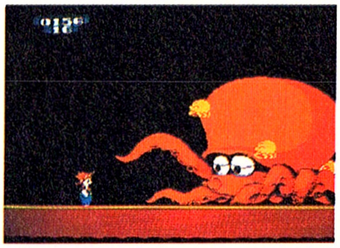
▲画面いっぱいの飛行船がボス。エンジンを

STAGE.5 海賊船で大暴れね。

気分は一気にグーニーズってわけでステージ５は海賊船。せまりくるたるを飛び越え、パイレーツ達のナイフをよけるというスリリングな展開。ここの小ボスの巨大なネズミは波動波を出してくるので注意。ジャンプで攻撃しようね。小ダコの出すスミは２度目でアウト。水も出すから顔を洗っちゃえ。



▲相手の動きをよく見てネ



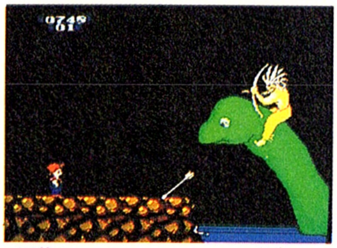
▲大ボスのタコの弱点は目。そこに石を集中

STAGE.6 最後は洞窟でインジャン・ジョーと対決だ！

ラストステージは洞窟。暗くてジメジメした雰囲気が不気味なんだ。それにサソリやこうもりがひっきりなしに襲ってくるから油断大敵。ラストというだけあってかなり進むのが困難になっているみたいよ。足場は悪いし、上から落ちてくる鐘乳石もイタそうだし。へびは攻撃すると増えちゃうからね。



▲６羽の鳥をやっつけないと次へ行けない

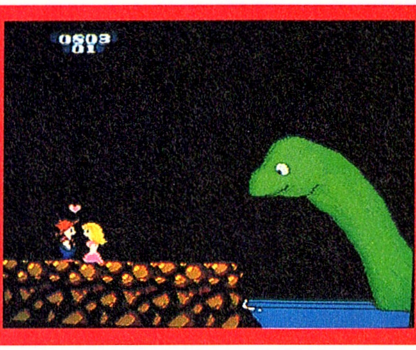


▲宿敵、インジャン・ジョーとの対決!!

これっ…ラブストーリーだったの？

強敵インジャン・ジョーをやっつけると、彼にだまされていたミッシーは改心して、ベッキーをトムのもとへ返してくれる。助けられたベッキーはトムに近よりホッペにチュッ♡　そこでトムは目覚めるんだけど、夢の中でジョーを倒した時に手に入れた３本の羽根が手の中に…。これは夢なのか、現実なのか…というところで物語は幕を閉じる。

それにしても…トムみたいなわんぱく坊主が立派なナイトに大変身しちゃうんだから愛のちからってすっごーいっ。





カセット／コナミ／2月28日発売／¥5900

GANBARE PENNANT RACE



がんばれペナントレース

コナミの野球ゲーム第2弾登場っ!! てなワケで、もっとも競争の激しい野球ゲームに再チャレンジしただけあって、内容のほうはかなり充実している。まさに、9回裏サヨナラ満塁ホームランとゆー感じの1本なのだ！

文／ミラクル大浪

超集積野球ゲーム登場っ！

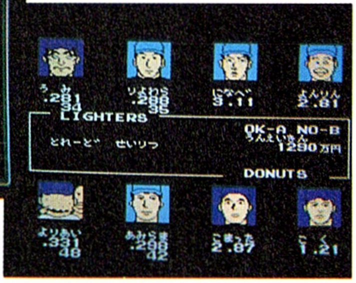
『がんばれペナントレース』の最大のウリは、多彩な機能を目いっぱいつめ込んだとゆーところにある。しかも、そのためにゲーム内容が薄くなってしまった、な～んてことはまったく無いのだ。その辺のバランス取りは、まさにみごとと言えよう。

ゲームの視点も従来の野球ゲームとはちょっと違っていて、オーナー、監督、プレーヤーの3つの立場からゲームを進めていくことになるんだ。つまり、君の好きなチームを君の好きなように育てていくことができるってワケ。

とにかく今まで出てきた野球ゲームの良いところを、すべてつめ込んだ超集積野球ゲームに仕上がっている。いろんな楽しみ方ができて、いつまでも長～くつき合える1本といえそう。



▲運営金や年俸に、次の試合費用なんてのもある。これってかなり斬新だよネ！



▼こういった楽しく、わかりやすい親切な画面でトレードをすることもできるぞ

ゲームを盛り上げるアトラクションの数もハンパじゃない！

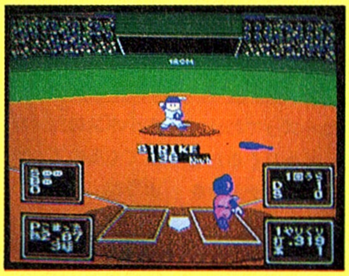
種類は全部で6種類

『がんペナ』のモードの多さや多彩な機能には、ケッコー驚くべきものがあるけど、アトラクションの数だって負けちゃいない！ イニングの合間のデモやホームランデモはもうあたり前。その他にもデッドボールをうけたときや、三振をしたときなどにも、なかなか面白い画面を見ることができるんだ。

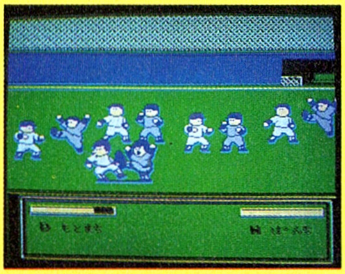
こういったアトラクションの数々は、見ていて楽しいしゲームを盛り上げるためには必要不可欠だもんネ。内容のほうも他社の野球ゲームのものをよ～く研究しているし、単なるものマネで終らずに新しいアイデアを盛り込んでるところなどはさすが。

まあ、試合の勝敗だけにこだわったり、操作性の良さだけを追求をするのもイイけど、アトラクションの楽しさとゆーのもちゃ～んと理解しないとネ！

とにかくゲームの中に最初から入っているものなんだから、ひとつ残らず思いっきり楽しまなきゃ、ゲームに対して失礼ってもんだ!!



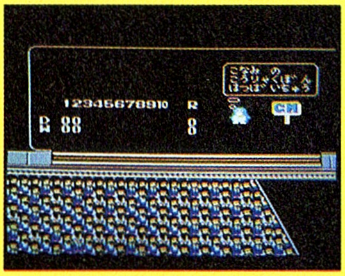
◀ルーキーは、空振り三振をするとバットをふっ飛ばしてしまうのだ。ルーキーだけあって肩に力が入りすぎてしまうとゆーワケね。このあたりはさすがに芸が細かい



◀ある条件を満たしてデッドボールにすると、乱闘モードのアクションシーンになる。乱闘で負けた人は退場になるので、わざとぶつけて退場にさせるとゆー手もある



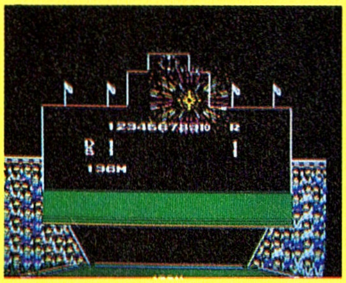
◀アトラクションの中で一番笑えるのがコレ！ デッドボールになるとブタになったり、泣いちゃったりするのだ。ゴエモンの場合は見栄をきるとゆーのも面白いネ



◀イニングの合間には、こ～んな楽しいデモが用意されているのだ。この他にも、ウパが飛んで行ったり、コナミのCMが流れたりとなかなかこった演出となっているぞ



◀コレは、イニング合間のデモの一種。ラッキー7になるとカワイイ応援団の女の子が応援してくれるんだ。ただし、チームによっては応援してくれる女の子が違うのだ



◀ホームランが出るとその球場によって、違ったアトラクションが用意されている。ちなみにウェスタンスタジアムのナイトゲームでは、花火がハデに打ち上げられる

発売直前！『がんペナ』野球教室



▲日本シリーズをめざし試合を進めるペナントレースモード。COMはケッコー強い

『がんペナ』の発売日まで残すところあとわずか！　モードの詳しい説明は、これまでに何回かやっているので今回はもう少しつっ込んで、試合に関する基本操作の解説などをやってみよう！

みんなもすでに知っている通り、野球はピッチング、バッティング、フィールディングの３つの要素から成り立っているよネ。この３つの要素のうちどれかひとつでも欠けてしまうと、試合は成立しなくなっちゃう。たとえばバッティングは得意だけどピッチングはキライだから、ストレートだけしか投げずにポカスカ打たれちゃうとかね。こんな状態でゲームをやっても、まったく試合にならないとゆーことは、誰にだってわかるハズ。そのためにも３つの要素をよく理解して、そのゲームの特徴みたいなものをつかむ必要があるんだ。特に『がんペナ』の場合は、これまでの野球ゲームと操作法が多少違うので、特徴をちゃ～んとつかんでおく必要がある。

とゆーワケで、ペナントレースモードを参考に、対COM戦に関する予備知識をみんなに教えてあげよう!!

ピッチング編　：５段階の投げわけに早く慣れよう！

まずはピッチングからなんだけど、『がんペナ』の場合ピッチングにはかなり頭を使わなきゃならない。なぜかとゆーと、今までの野球ゲームのほとんどは、基本的にボールの高さが一定に決まっていたよネ!?　ボールの高さにイン、ハイがあったのは、『燃えプロ』ぐらい（とは言っても３段階しかなかったけど）。これに対して『がんペナ』は、ボールの高さが５段階にもわかれているからなんだ。そこにスピードボール、スローボールを使いわければ、当然だけど球種も増えてくるし、バッターのほうも３段階の打ちわけが可能なので、かなりち密なピッチングが要求されるってゆーワケ。当然バッターのタイプによっても投げわけなきゃダメなので、どうしても従来の野球ゲームよりは頭を使わなきゃならないのだ。

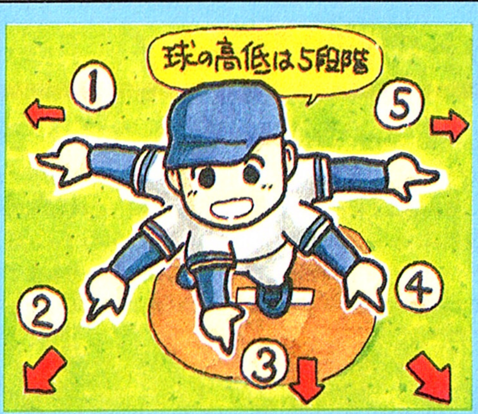
だからといって、ただ単にピッチングがメンドウになっただけじゃない。このことによって２Ｐがより白熱したものとなり、お互いのウラをかく本格的なかけひきが楽しめるようになったのだ。ただ、ちょっぴり残念なのは、ＣＯＭは一番高い球と低い球をほとんど振ってくれないので、かけひきの楽しさが半減しちゃってるってとこかな。それでもピッチングを組み立てたりする楽しさは、十分に残ってるけどネ！

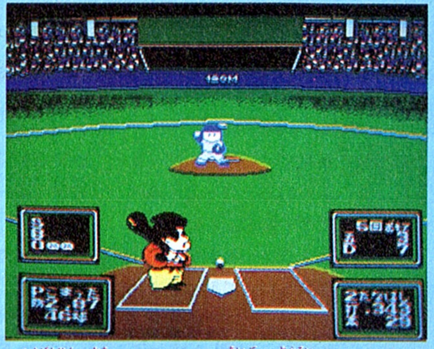
とにかく野球において、ピッチングとゆーものは重要なものだから、１球、１球を大切に投げていかなくっちゃネ。そのためには、ワンパターンにならないよう配球に気をくばり、少しでも多くの球種を使うようにしよう。

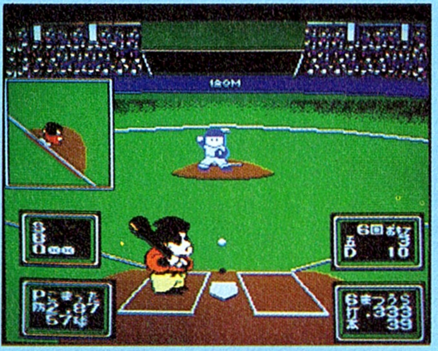
特に、ペナントレースモードの最初のうちは、年棒の振りわけが少ないので、バッターにはあまり期待できない。つまり、それほど点が取れないとゆーことなので、どうしてもピッチャーに頼る試合展開になってしまうのだ。しかも、ＣＯＭのクリーンアップにド真ン中を投げると、ほとんどの場合がホームランになってしまう。そのためにもピッチングには細心の注意をする必要があるんだ。

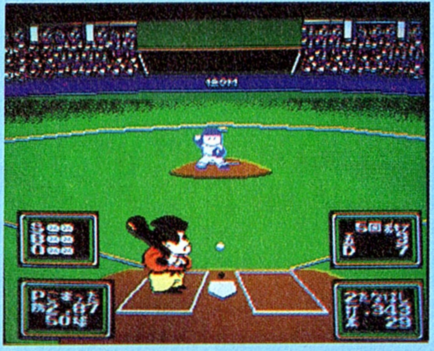
『がんペナ』の場合はこうした理由から、最初のうちはピッチング重視のゲームになる。だから、ゲームを始めたら、まずはピッチングの操作を理解するところから始めなきゃダメなのだ。


▲一番高い球。この球は絶対バットに当らないので、速球を投げれば盗塁やヒットエンドランを防ぐ事ができる




▲一番低い球。このコースも相手が盗塁したときや、ヒットエンドランをされたときには有効なコースになるぞ！


▲真ン中やや高め。スタミナのあるうちは、長打狙いのバッターに効果あり。タイミングを外す場合にも有効だ


▲ド真ン中。横に変化をさせるなら投げても良いが、ホームランバッターに対してはかなり注意が必要となるぞ


▲真ン中やや低め。速球を投げるとするならもっとも効果的なコース。特にインコースならほとんどが空振りだ

バッティング編　：出塁したけりゃ必ずコロがせ‼

野球ゲームのだいご味は、やっぱりなんといってもバッティング！　ヒットだろうがホームランだろうが、打ったときの快感には変りはない。それに相手打線を上手に抑えても、１点も取ることができなきゃ勝つことはできない。とは言っても、ガンガンとホームランの出る点取りゲームでは面白くないし、野球ゲームとしての雰囲気をブチ壊してしまうよネ!?

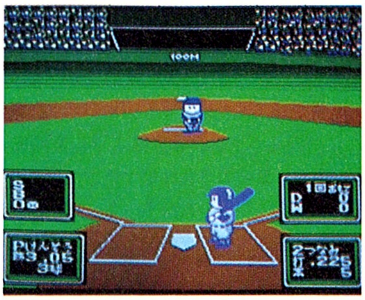
その点『がんペナ』は、ピッチング同様に本物らしく、ホームランはそんなに簡単には出ないようになっているんだ。だからといって極端な投高打低になっているワケではないぞ。打率の良いバッターは、ヒットをガンガン打つことができるし、ホームランバッターは年棒を上げていけば、ココ一番とゆーときにとても頼りになる。それらを考えながらチームを育てていくとゆーのも、『がんペナ』のひとつのウリとなっているから当たり前だよネ。

そのためにも『がんペナ』のバッティングシステムを、よ～く理解することが必要となるんだ。だから、従来の野球ゲームのような、飛んで来たボールをただ打てば良いとゆー考え方は捨てなきゃダメ！　ピッチング編を読めばわかるように、飛んでくるボールには５段階の高さがある。これを何も考えずにバットを振っていたんじゃいつまでたっても打てないぞ。

ではどうすれば打てるようになるのか？　答えはカンタン。『がんペナ』をゲームだと思わず、本当の野球だと思えばイイんだ。キミたちが野球でボールを打つときは、ボールの高さに合わせてバットを出すだろうし、ゴロとフライを打ちわけるときだってバットを出す位置は違うハズ。『がんペナ』のバッティングシステムも、まったくそれと同じこと。ゴロを打ちたけりゃボールの上っツラを叩けばイイしフライを打ちたければ下を叩くっ！　初めのうちは慣れないかも知れないけど、２～３試合やってみればスグに体が反応するようになるよ。

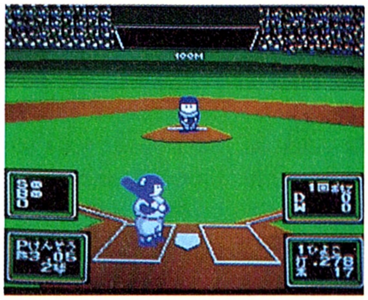
ただし、ピッチング編でちょっとふれたけど、ペナントレース開始直後はなかなかホームランや長打が出ない。だから、ボールの上を叩いて外野へゴロで抜けるヒットを狙っていこう‼ ヘタに打ちあげるよりは、グ～ンと出塁率が上がるから得策なのだ。ホームランバッターも最初のうちは打てないから、この打ち方のほうがイイぞっ‼

新人



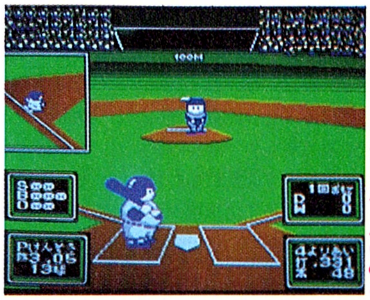
◀体が小さくて赤ちゃんのよう。足の速い選手は、ほとんどこのタイプだ！

中堅



◀それなりに実力があり、実績もある選手。チーム内で一番多いタイプだね

長距離打者



◀実力、貫ろく、ともに十分な選手。ただし、走力はムチャクチャ低いのだ

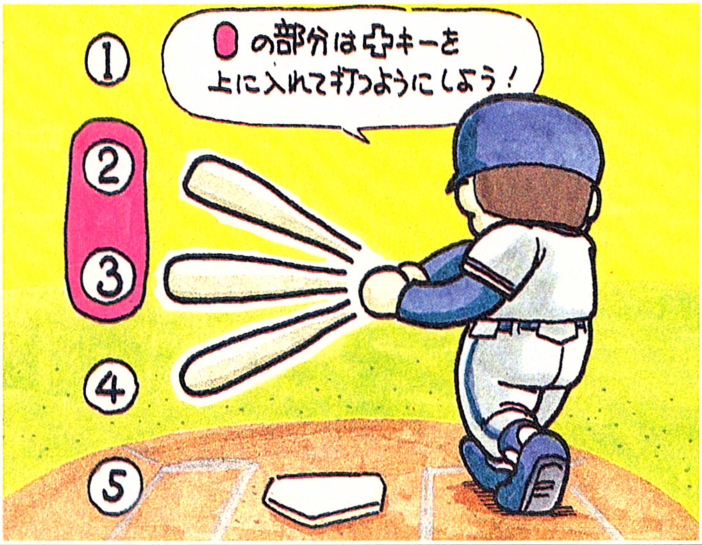
色気を出さず地道なヒットで点を取ろう！

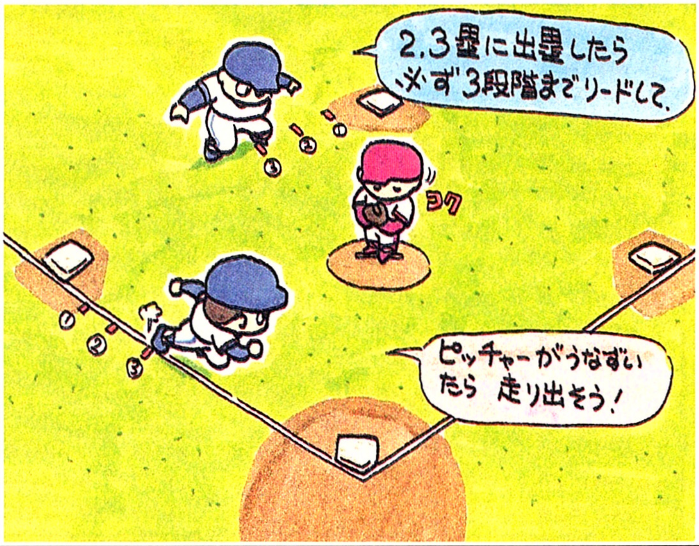
ボールの上を叩くバッティングをしよう！

上でも軽くふれているけど、ホームランバッター以外のバッターは、✚キーの上を入れてボールの上を叩くバッティングに徹しよう！　ヘタに打ち上げたり、ライナーを打ってもほとんどがアウトになってしまう。それよりは三遊間や一二塁間を抜くヒットを狙ったほうが、出塁率はグ～ンと上がるんだ。ホームランバッターも年棒を上げるまでは、その戦法の方がイイかもね。

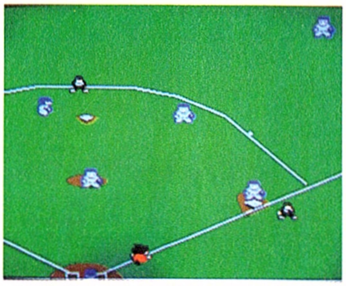
ヒットエンドランはかなり有効なのだっ！

ヒットが打てるようになったら、今度はエンドランを積極的に狙ってみよう！　塁からのリードは３段階にわかれているから、最高までリードしていれば90%以上の確率で成功するぞ。ただし、これらの動作はピッチャーがうなずくまでに終らせないとダメだからネ。それから、どうしてもあと１点が欲しいとゆー人は、４番バッターでもスクイズさせた方がより確実なのだ。





フィールディング編：守り良ければすべて良しっ!!


▲野球ゲームを制するには、まずフィールディングから。フィールディングはメンドウだからキライなんて言ってちゃダメだぞ！

野球ゲームの中では、なんとなくオマケ的存在で考えられているフィールディング。でも、実際には試合の勝敗を左右しかねないほど大切なんだよ。サヨナラエラーでゲームに負けちゃうなんて、スゴクみっともないからネ！とにかく相手に点を取らせない！このことを常に頭の中において守備につくことが大切なのだ。

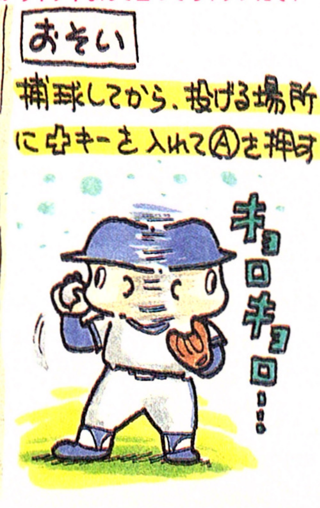
そのためにはどうすれば良いのか？もちろんヒットを打たれないようにするとゆーのは当り前。打たれたヒットを、どのようにすばやく処理するかが鍵となるのだ。捕球から始まり、送球、中継、ファインプレー、これらの動作が早ければ早いほど、相手は先の塁へ進めなくなる。ただし、頭ではわかっていても、野手の位置、球場の形、ファインプレーをしたあとの選手の動き、こういったものをすべて理解しなくてはダメ！常にそういった状況がわかってないと、動作がともなわなくなるのだ。それだけに、奥の深いフィールディングさえ極めてしまえば、ゲーム展開が楽になるってワケ。確かにピッチング、バッティングも大事だけど、フィールディングはもっと重要だからネ。

送球

フィールディングのときに、イヤとゆーほどくり返す動作が送球。それだけに無造作になってしまいがちだけど、走塁中のランナーをアウトにできるかどうかは、すべて送球の速さによって決定されると言っても、過言ではないだろう。いくら素早く捕球しても送球が遅くては、サードゴロでもセーフになっちゃうくらいだからネ。そんな凡ミスを犯さないためにも、速い送球の操作をキチンと覚えなきゃダメ！そして、何度も何度もゲーム中に練習して、頭で考えるよりも先に指が動くぐらいまでにしておきたいもんだネ。

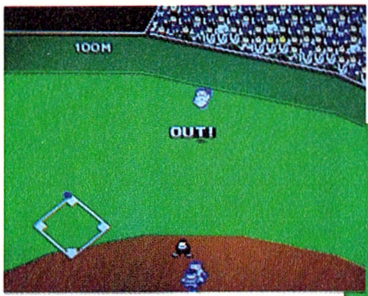






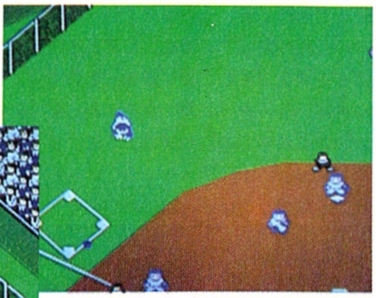
ファインプレー

ファインプレーとゆー機能は、野球ゲームについていて当然だし、ダイビングキャッチでアウトにできたときにはケッコー快感。でも、それは成功したときの場合で、実はファインプレーとゆーのは危険な動作なのだ。もし失敗したらボールは抜けてヒットになるし、取ったとしても送球までの動作がかなり遅くなってしまう。だから確実に取れるとゆーとき以外は、なるべくフツーに捕球したほうがイイのだ。



▲ダイビングキャッチ成功っ！　ファインプレーは、いつもこうなることが理想的。ヘタにファインプレーを乱用して失敗すると、とんでもないことになってしまうのだ


▼ファインプレー失敗の良い例がコレ！　この状態から起きあがってボールを追いかけるとなると、時間的にかなりのロスをしてしまうのだ!!

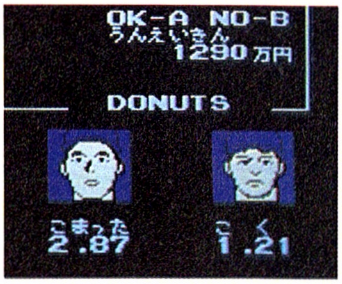

▲ゴロをダイビングキャッチで取った場合は、やはりいったん起きあがってから送球をするとゆーことになるので、状況によってはかなりヤバイとゆー場合もあるのだ！

これで君も運営金がガッポリだ！

今まで書いてきたことを参考にすれば、『がんペナ』を買ってきたその日にスンナリとゲームができるハズ。ページ数が少なかったので、あまり詳しくつっ込んだとこまでは解説できなかったけど、ソフトを買う前の予備知識として読むとイインじゃないかな。

とにかく『がんペナ』の楽しさは、やってみないとわからないので、早くみんなにもプレーしてもらいたい。確かにCOMがかなり強くて、慣れるまではなかなか勝てないとゆー人もいるだろう。何も知らない人は、そこでゲームを投げちゃうかもしれない。でも、少なくともこのページを読んだ人はそんなことをしないで欲しい。何回もゆーようだけど、『がんペナ』はやればやるほど面白くて、慣れてしまえばちっとも難しくなんてないのだ。

今まで書いてきた基本操作や、テクニックなどをきちんと理解すれば、運営金なんてあっとゆー間にたまるぞ！その運営金を上手に使い、キミの好きなチームをキミの好きなように育て、1日も早く日本シリーズで優勝させてあげよう。その頃には、キミもきっと野球ゲームの上級者になっているハズ。あとはキミの育てたチームのパスワードを持って、友達の『がんペナ』に〝エキサイティングモード〟で殴り込みをかけるのもオモシロイだろう。とゆーワケで『がんペナ』の発売日もあとわずか、早く手にして遊んで欲しい。



▲これくらい運営金があれば、外人選手のトレードだって楽勝！　てことになるのだ



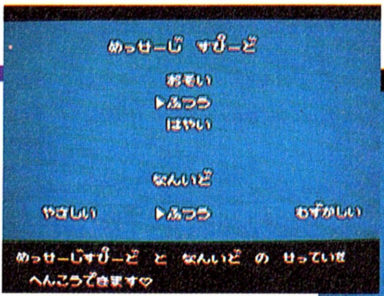
ダウンタウン熱血物語

ダウンタウンをバックにくにおがバリバリと暴れまくるぞっ！今回はショップでパワーアップすることもできてしまうのだ。このゲーム、人間を殴り倒していくのが何とも気持ちいいんだなっ！（アブナイ）

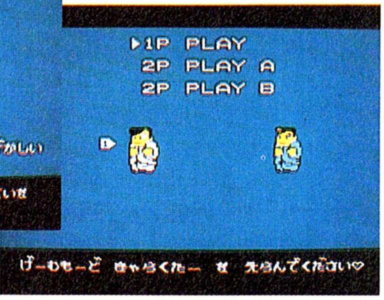
文／KURI

くにお&りきのケンカゲームだっ！

広大なダウンタウンで展開されるくにおとりきの２プレイもＯＫのケンカアクション！　冷峰学園の者にさらわれたりきの彼女、真美を救うために、冷峰学園内にひそむダブルドラゴン兄弟を倒しにいく。これがゲームの目的だ。お金を貯めてパワーアップしたりメッセージを聞いたりして進んでいくわけだけど、それらの要素がゲーム進行上のテンポをくずさないように取り入れられているのは評価したい点だな。安易な合体ゲームが多いこのごろ、このゲームは他のゲームにない、ほどよい調和を見せてくれている。それでいてゲームシステム上、複雑になっていないんだからエライッ！



◀メッセージスピード、難易度の設定が可能。プレイ中に変更もできる

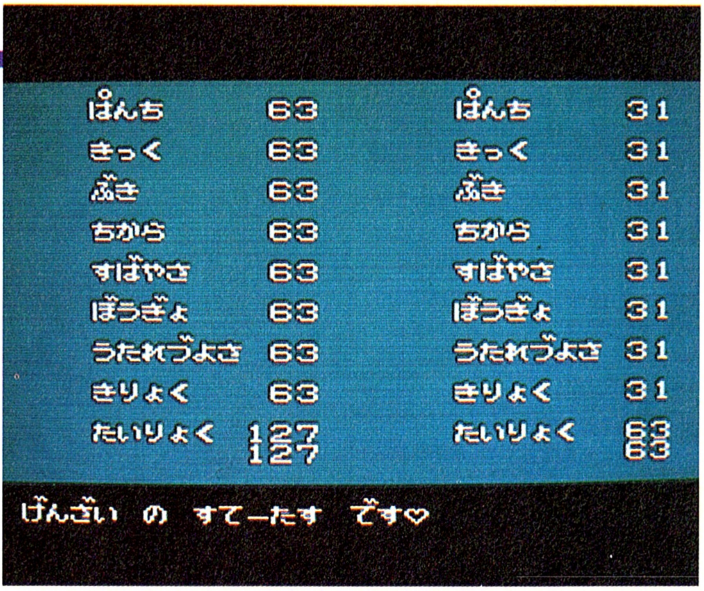


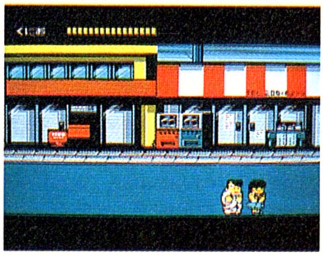
▶くにお&りきの２プレイ。互いに攻撃できるタイプとできないタイプあり

パワーアップしないと持ちません

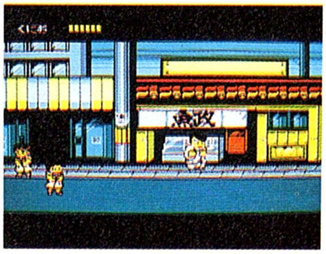
言い遅れたがこのゲーム、横スクロールで進行する。その横スクロールステージを移動していると、ときどき商店街を発見することができる。そこでは主にパワーアップができるのだ。またＲＰＧの中での町や村のように、まわりでかせいでは戻ってくるといった役割りも持っている。次の商店街をゲーム進行上の目標にする、ってのも良い方法だ。

商店街で売っているものはパワーアップアイテムが主だ。中には、これ一体何なの？　って言いたくなるような大笑いアイテムがあったりするんだ。とにかくお金を貯めてお店へ走る。これしかないっ！





▲商店街は安全地帯。おーい！　そこの女の子たち待ってくりよ～ん！っと

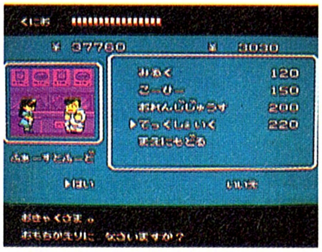


▲こりゃ魚屋だ。他にもすし屋、薬屋、靴屋にサ店、レコード屋まである

▲ショップで買ったアイテムを使ったり、食事をしたりしてステータスをUPする。最初のうちは体力の上限を上げておくのがベスト。パンチやキックも大事だ



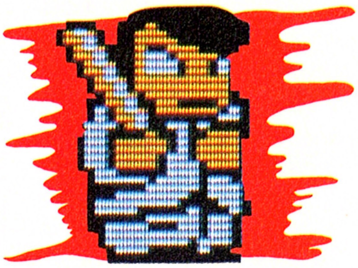
▲これはとある本屋のメニュー。あのね．え…と思うけど買っちゃおう、っと！



▲ファーストフードのお店。ここで食べてもいいし、持ち帰ってもいいのだ



▲ハラが減ったら食うしかないっ！バリバリ食えばパワーも上がる

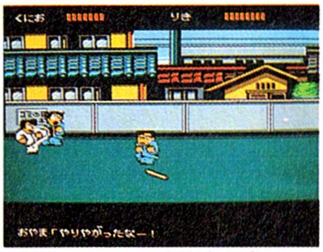


ケンカ・テクニックの数々

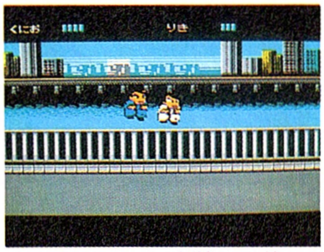
パンチ、キックなどの基本ワザ。戦闘のベースになるのがこれらのテクニックだ。アイテム技と合わせて、しっかりと身につけたい。それに、基本ワザは組み合わせることによってより多くのアクションプレイが可能になってくるっ！　とっても便利でユニークなワザが、マニュアルに載っているだけで23種(！)もあるのだっ！さらにそれらのミックスで、例えばダッシュでハイジャンプしたままキック！　なんてスーパーテクニックが生まれてくるのだっ！

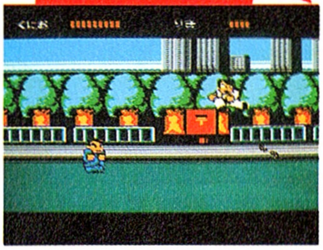
そして、ゼヒゼヒやってみて欲しい、ぶっ飛ぶぞ！ってのが“必殺技”だ。アイテムを買って覚えなくてはいけないんだけど連打パンチや空中回転など思わずウナらせるものばかりだ！

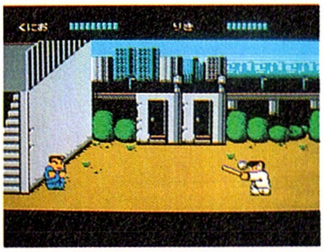


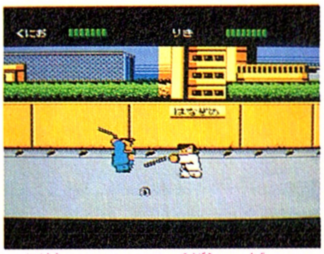


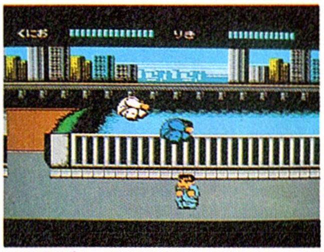
▲パンチ、キックは基本技。格言に、キック一発でメシが食える、がある（ウソ）


▲ウサギとびにはげむ少年たち。彼らを見ているとスガスガしい気分になる


▲ダッシュジャンプ時に、キックをかまえるくにお。カッコいいがハズレが多い

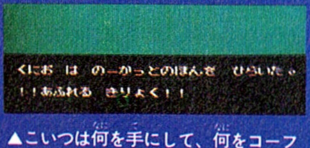

▲木刀と石ころで野球！　他にゴミ箱サッカーもあり。だが命を落とすことも…


▲重要ワザ、アイテム攻撃！　殴ることも、投げることもできる

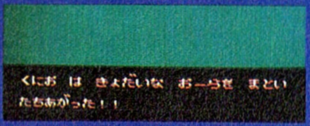

▲必殺技のひとつ、スクリューアタック！最も迫力あるバリバリヤケクソ技(？)だ

妙なメッセージ

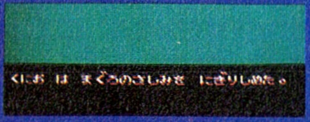
思わずオモシロイメッセージ！ってのが多く、それだけでも楽しめてしまう。こういうゲームの楽しみを増やしてくれるセンスって大いにウレシイねっ！



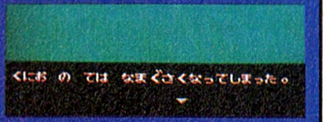
▲こいつは何を手にして、何をコーフンしとるのだ!?　先生によこしなさい



▲まるでマジックアイテムでも使ったかのような表現。単なるエロ本だい！



▲魚はにぎりしめるもの、と昔から決まっている（わけがない）



▲その結果こーなる。パンチ力をUPする有効な手段なのだ

怒り顔以外にも

くにお達っていつも怒ってるのかと思ったら、色々な表情があったのね。時にはあの目つきから、はるかにかけ離れた、カワイイ！って感じの顔までしちゃうのだ。


▲メシが食える、と喜ぶ顔


▲それじゃイヤだ、と首を振る


▲メシは皿ごと食べられます


▲これ、お願いねっ！カワイイ

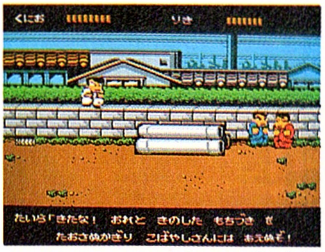
敵キャラの不良高校生はクセ者がイッパイ！

このゲーム、何人かのボスキャラがいる。ボスだけあってどいつも強力。ボスを倒すことがゲーム進行上のカギになっている。ボスの言ってくれるメッセージは大きなヒントになるぞ。

ザコキャラたちも制服の色分けで強さや性質が決められている。武器をポンポン投げてくる無茶な奴とか、すぐに逃げ出してしまう弱っちい連中など、ダウンタウンの連中は皆個性一杯！



▲おっと！　2人組で現れやがったな、こんな奴ら川に落としてやるっ！



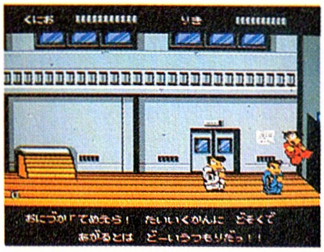
▲イカにもコワそうな目つきの男。他人の武器を盗んで活用するクセがある



▲ずいぶんと生意気なことを言うが、顔は見るからにクールな奴



▲公園で対面したボスの一人。目つきはヤケにシブい



▲エラそうなことを言って、こちらの気をひるますつもりだろう？

マップは工夫してすすみましょう

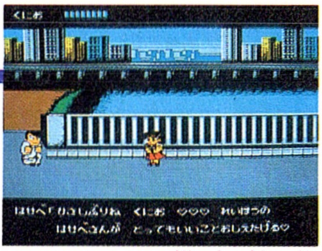
この「ダウンタウン熱血物語」、横スクロールのステージがいくつもつながってマップが構成されている。ダウンタウン全体が、花園町、緑町、夢見町と呼ばれる３つの町におよそ分類できる。さらに各町がいくつかのステージに分かれているのだ。ステージの中には公園や工事現場、倉庫などがあり、商店街があるのだ。この中で敵が出現しない唯一の場所が商店街である。

マップ全体の構成を述べたところでゲームの進め方みたいなのを考えていきたい。ボスのメッセージが大きなヒントになることは前に述べたけど、メッセージの内容によってはコースを逆に戻らなくてはならなくなることも起こってくる。せっかく進んだのに戻らなきゃいけないなんて…と思うだろう。だけど、この事はストーリーやマップ構成をより楽しめるＡＶＧ的な味を出している、とも言えるんじゃないかな。

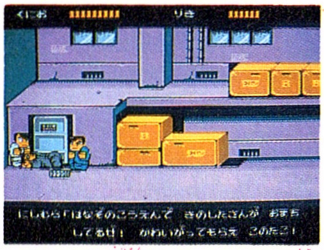
加えて商店街の位置もつかんでおくと便利。「ぼげーっ、死にそう…」なんて時にパッと戻れるようにしておかないとアワを吹いてしまうよーん。

地域によって出現する敵の強さが変わる。どのあたりまではチョロイ奴ら、ここからは乱暴な奴ら、なんて風にチェックしておくと便利だ。

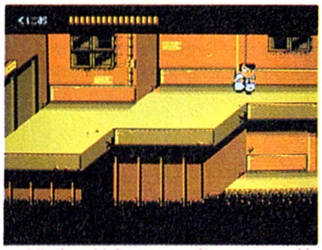
けど、特に覚えないと進めないようなマップじゃないので心配無用！



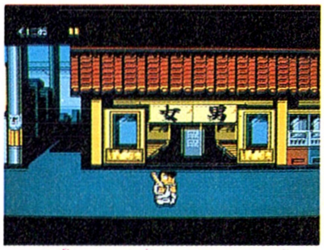
▲メッセージをくれる女の子。貴重な存在なのである



▲なにっ？　公園？　するとはるばる戻ることになってしまうワケか？



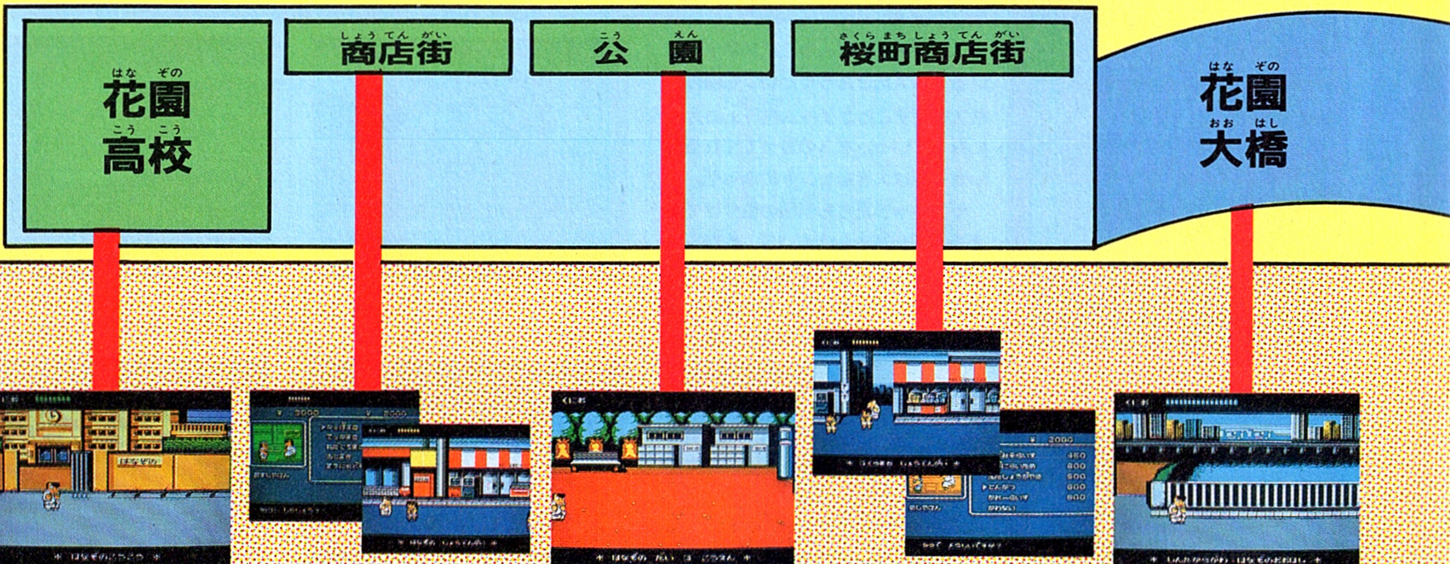
▲工場内の段差。ここを下りるともう元へは戻れないようになっている



▲フロ屋だ！　と言ってもおフロを売ってるワケじゃないです（当り前だろ）

ダウンタウンマップ DOWN TO

はなぞのちょう



▲ゲームはここからスタートする。この辺の敵はまだ弱い

▲最初に訪れる商店街。まわりでかせいでここでパワーアップ、という手が有効

▲ここには後ほど戻って来なきゃならなくなるんだ

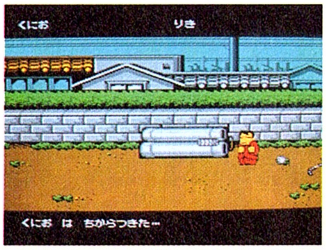
▲この先に備えてパワーアップしておきたい。めし屋のトンカツがおススメ

▲メッセージをくれる女の子とボスが出現するのだ

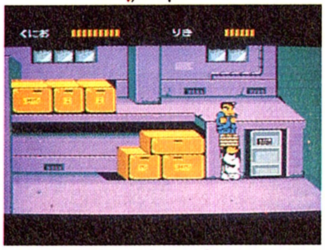
ドンドン無理に先へ進むことばっかり考えているとイザ死んだ時に、所持金が半分になってしまう上に、いくつも手前の街まで戻されてしまうことがある。危ないな、と思ったら必ず町へ帰ってパワーアップするように心掛ける。これがウマいやり方だ。

ライバルりきの手助けとして、そして冷峰の野望を打ち破るために、くにおは立ち上がるのだ！（エライ）





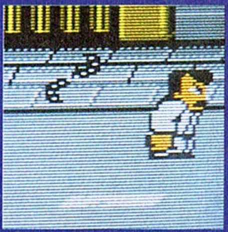
▲こうなってしまう前にダッシュで逃げるのも必要な手段だ

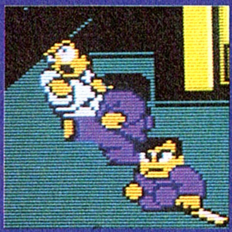


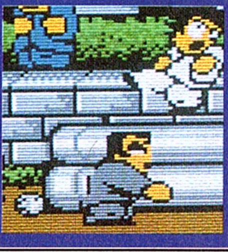
▲りきとコンビを組めば色んなことができちゃうんだよーん！

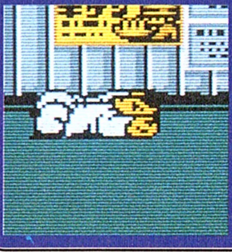
黄色の信号

くにおも時にはヘコタレる。そんなくにおの表情を見ていると、死ぬ寸前の人が見ると言われる過去の情景のフラッシュを思い浮かべてしまう（暗い）。


◀肩で息をしている様子がわかる。でも顔は怒ったまま。スゴイ奴！

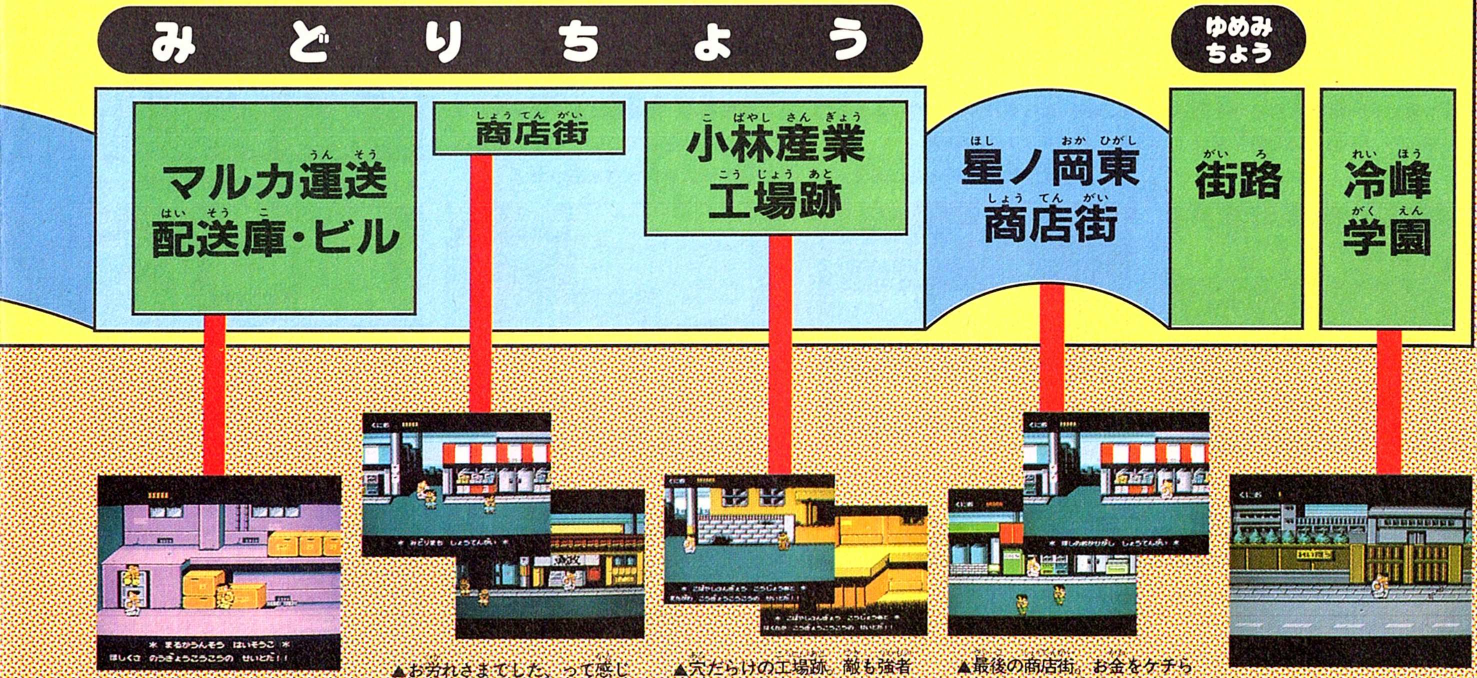

◀フクロ叩きにあったくにお。目をひんむいて、こりゃタマラナイ！


◀やめてくれえ～っ！高い所はキライだよーん。そっとおろして！投げないで！


◀あ～、気が遠のいていく。10、9、8、7、6、5…俺は負けてしまうのか…

WN MAP

冷峰学園までの道のり



▲ここは入り組んだ作りがなされている。戦いにくい！

▲お疲れさまでした、って感じで、思いっ切りパワーアップしたい。この先は後半戦だ

▲穴だらけの工場跡。敵も強者ばかり。ここをクリアしちゃうともう元に戻れない

▲最後の商店街。お金をケチらずにステータスUPにつとめたいところだね

▲いよいよやってきた冷峰。さあ、心して門をくぐるのだ

カセット／データイースト／3月31日発売予定／¥5800

HOMERUN NIGHTER

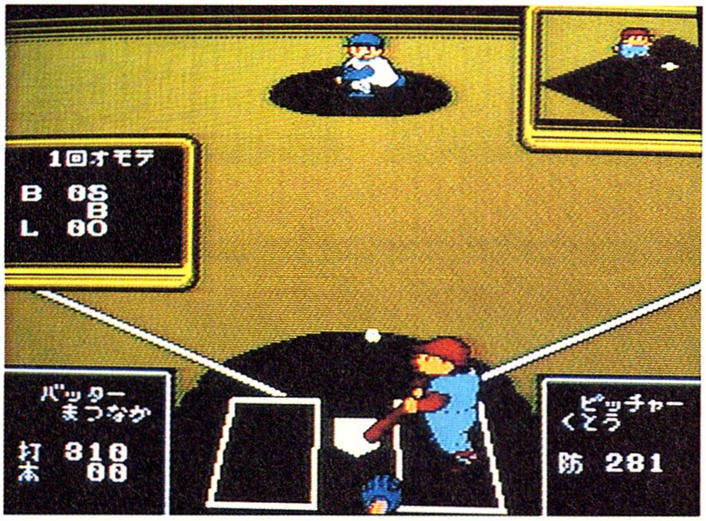


ホームランナイター

あの掛布が東尾が引退し、南海ホークスがダイエーホークスに替わり、昭和63年は野球界激動の年だった。だから、平成元年はやっぱ新しい野球ゲームで楽しんじゃいたい。シーズン前にペナントを占っちゃいましょ！

文／ニョクマム古橋

野球ゲームは素直が1番!?



ファミスタで大人気を博した野球ゲーム。今や色々なバージョンが登場してるから、選ぶ方も目移りしちゃうよね。だけどプレイしてて感じるのは、ヘンに奇をてらったタイプより、素直な作りのタイプのほうが楽しめるんじゃなかろーかってこと。

やっぱ野球は基本的にアクション。そしてそのアクションのひとつひとつがよりリアルに再現できてたら、感情移入もしやすいってもの。

その点、この"ホームランナイター"はどこをとっても及第点。特に真新しい趣向はないものの、投げる・打つ・守るの操作が実に単純メーカイだからゲームに神経を集中することができるのだ。

もちろん、イベントもうるさくない程度に充実してるし、ジャンプや横っ飛びのファインプレイシステムも導入されてる。

ま、投手の投球スピード表示がちょっと速過ぎるキライはあるけど、大勢には影響ない。1Pでもペナントレース＆シリーズ優勝戦が設定されてるから、けっこうハマれるぞ。

まずは自チームとその先発メンバー・投手を決定ね

2Pは12球団自由選択（リーグ関係なし）の対戦モード。1Pは、まず初めからやるか続きからやるかを決めて、オープン戦か公式戦のどちらかを選ぶ。ちなみにオープン戦での対戦相手はオールドスターチームかスーパースターチームのどちらか。前者はあのONコンビをはじめとした往年の選手たちのチーム。後者は歴代外人助っ人選手たちのチーム。そりゃもーホームランの嵐。ムチャクチャ強いぞ。

で、今度は自分のチームと先発メンバーを決めて先発投手をセレクト。打率や防御力、スタミナをチェックして決定しようね。

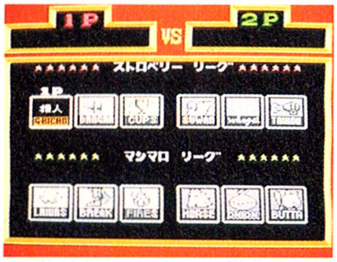
もちろん、試合後にデータをセーブすれば選手を育てていくこともできる。最強チームを作っちゃおうぜ！



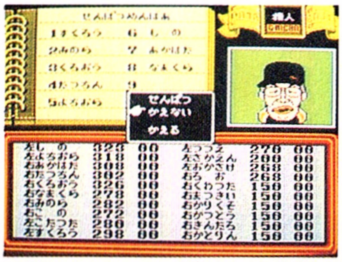
▲オールドスターには往年の名選手が……



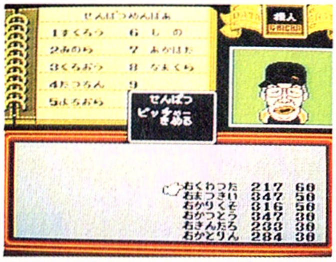
▲公式戦かオープン戦どちらかをセレクト



▲チーム力はやっぱけっこう違うのだよ



▲打率をチェックして先発メンバー決定ね



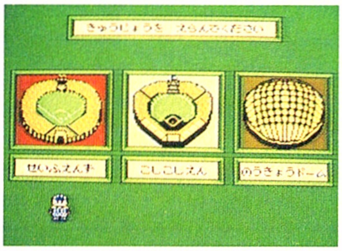
▲投手は防御率とスタミナで先発を選ぼう

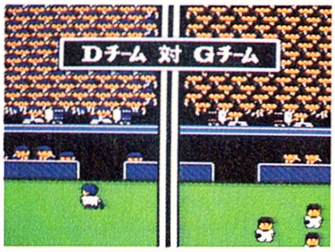
で、いよいよプレイボールなのだ

チームと先発メンバーが決定したら、次に球場を選ぼう。ま、といっても、1Pの場合は、それぞれのホーム球場に自動的に決定されちゃうんだけどね。

球場の種類は3種。球のバウンドが大きい人工芝の"せいふえん"、ラッキーゾーン付きの"こしこしえん"、風の影響がない"のうきょうドーム"だ。

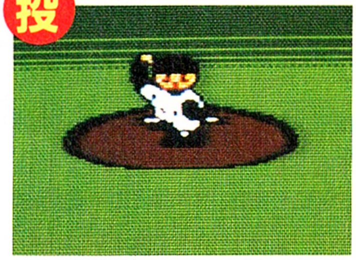
そしてプレイボール。1Pでは1チーム6回戦計30試合の総当たりリーグ戦と日本シリーズが待っているぞ。



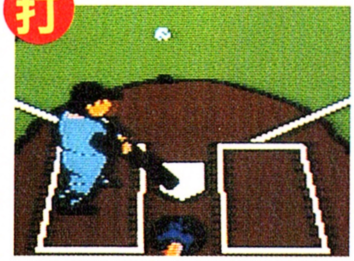


投・打・守備のバランスがなっかなかよいのだ

前述したとおり、投手の投球スピード表示は相当速い。有力といわれる投手なら、だいたい160km/h後半の速球を持ってる。おまけにカーブ、シュート、フォーク、チェンジアップ、そしてそれらを組み合わせた魔球(!?)まがいの球種まで持ってる。でも、だからって投高打低だと思ったら大間違い。打者のパワーだって並大抵じゃないのだ。守備でも✚キーを入力しながらのⒷボタンで、華麗なダイビングキャッチを見せてくれるぞ。



▲投手別データにより、変化率や球速には違いがある。また投手はスタミナ値を持ってて、投球数によってその値が減少するぞ



▲打者別データによって打球の飛距離が異なる。三振やアウト、またヒットによって打率が下がったり上がったりもするのだよ

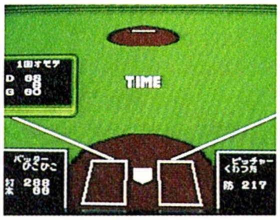


▲✚キーに連動して動く選手は外野手3人、内野手2人。残りの選手はベースカバーだ。タイミングが合えばファインプレーも……

ピッチャー交代や代打はタイミングが問題ね

選手交代のときは、SELECTボタンでタイムをかけ、Ⓐボタン。投手の交代ではブルペンが、代打のときはベンチ前がそれぞれ表示されるから、ひかえの選手の中からセレクトね。ただこの時、ゲームが大差で負けてると監督はもうマッ青。選手交代はタイミングが決め手なのだね。

特に投手の場合、スタミナに注意しよう。球速が遅くなるだけならまだいいけど、変化球まで決まらなくなってきたらもう代えどき。メッタ打ちされる前に次の投手を投入しましょね。できれば、ひかえ投手は事前にチェックして作戦を練っておくとよいぞ。



◀こりゃイカンと思ったら即座にタイムかけましょね





投手交代ではブルペンが表示。大差で負けてると……



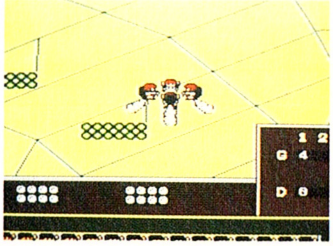


代打を出すときにはベンチ前が表示されるのだよ

ホームランはやっぱり気持ちええ

球種をよんでジャストミートすれば、白球は高々と舞い上がってスタンドに飛び込む。もちろん、その確率はスラッガーになればなるほど高くなるぞ。

もちろん、ホームランともなれば演出も凝ってる。球場によって花火が上がったり、ロス五輪で話題を呼んだ人間ジェット機(!?)が飛んだりして場を盛り上げてくれるんだ。打たれた投手の表情も豊かで、泣いたり、じだんだを踏んだり、イジケちゃったり……。けっこう笑えるぞ。





◀投手打たれてイジケルの図

スポーツニュースには"あの人"が登場するぞ

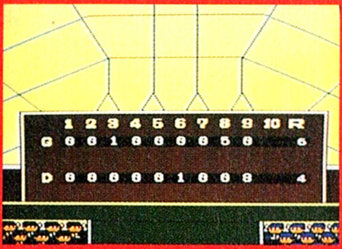
ゲームが終了すると、負けたチームはファンから物をぶつけられながら球場をスゴスゴと去らなきゃならない。そしてその横では勝利チームのヒーローインタビューが……。けっこう明暗がはっきりと分かれるのだ。

その日のスポーツニュースでは、まず、よよぎ信也がゲームの結果を報告する。大差で勝負が決まった場合は、勝てば"快勝"、負ければ"惨敗"とアナウンスされる。負けたときはけっこう心が傷みそね。

そして続いて詳細を報告するレポーターがあの江が卓なのだ。もちろん誰のことかはわかるよね。この江がサンの役割は、その時点の打率成績、ホームラン成績と、チーム成績の報告。チーム成績の☆は勝ち星を、★は負け星を表わしてるわけ。

そして、これらのデータは、その後に"熱き血潮の記録"としてすべてセーブすることができる。つまり、前述のとおり選手の1人1人を成長させていくことが可能なのだね。

もし、自チームを優勝へと導くことができれば、なっかなか豪華なエンディングシーンを見れるゾ!!











／タイトー／2月11日発売／¥5900

A LOCKED-ROOM MURDER CASE OF FLOWER IN KYOTO

京都花の密室殺人事件

華道界を舞台にした連続殺人事件。その複雑怪奇な事件をゲームデザイナーである主人公と、キャサリンが追ってゆく。ミステリー作家の山村美紗による第2弾ファミコン・ミステリーの登場だ！

文／プロフェッサー来宮＋ジミー内田

山村美紗原作シリーズ第2弾！



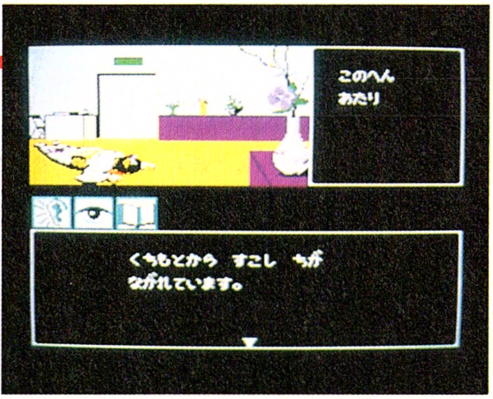
ミステリー作家である山村美紗によるAVG第2弾なのだ。前作「京都龍の寺殺人事件」をはるかに上回る出来ばえと言ってよい。小気味よいテンポでAVGを楽しむことができる。登場人物では前作同様、キャサリンとゲームデザイナーである主人公（アナタ）、さらに狩矢警部、カフェド・ミサのマダムなどが今回も登場している。

また今回においても、キャサリンは鋭いヒラメキと推理力を発揮してくれる。「キャサリン」という、キャサリンの力を借りるコマンドがあるのも、このシリーズの特徴だ。

舞台は京都。華道界の京本流の主催する生け花の個展で、その主催者である「松野愛子」が突然の死をとげる。この愛子の突然の死より、巧妙なトリックが仕掛けられている、連続殺人事件が始まるのである。

捜査スタッフは、アナタと推理マニアのキャサリン、そして京都府警本部の狩矢警部である。キャサリンはタイムリーにヒントをくれ、狩矢警部は捜査に必要な情報や材料をくれるのだ。

京都の華道界に起きた殺人事件。家元制度批判への報復なのか、それとも弟子の地位を狙う女の争いが原因なのか？　謎はドンドン深まってゆく。



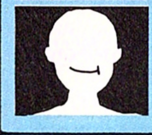




（右）華道界大手の京本流の一番の実力を持つと言われていた松野愛子が、自分の個展の席で何者かに殺されてしまう
（下）キャサリンの友人である愛子の個展で、アナタは事件に遭遇する
（右下）事件現場には、京都府警の狩矢警部もかけつけた

登場人物

今回の作品でも捜査スタッフは前作と同じである。特に今回は女性が多く登場しているので、その人物像と人間関係をキッチリ把握しておかないとパニックしてしまうゾ。

主人公

人気ゲームデザイナーで個展会場で事件にまきこまれる。ゲーム中のアナタ自身。

キャサリン

元アメリカ副大統領の娘の肩書きを持つ推理マニア。捜査で一番頼りになる。

狩矢警部

京都府警本部の敏腕警部。事件に関する様々な情報を教えてくれるのだ。

マダム

キャサリンの行きつけのカフェド・ミサの女主人。パスワードを教えてくれる。

松野愛子

京本流の高弟。キャサリンの友人で門弟の中では一番の実力を持っていた。

九条珠美

京本流の弟子。計算高く野心家。門弟の中では愛子につぐ地位をしめていた。

梅川静江

京本流の弟子の一人で、おとなしい性格なのであまり目立たない存在。

麻生マキ

京本流の弟子。若いため現代っ子の割り切りのよい、合理的な性格である。

沢田耕次

京本流の理事。経理士で独身である。京本流の運営をまかされている。

小春

京都の祇園の舞妓さんである。愛子から生け花を習っていたのである。

小菊

小春と同様、祇園の舞妓の一人。やはり愛子から生け花を習っていた。

京本秋鳳

全国に門弟数10万人を抱える華道の京本流の家元。京都五条堀川に道場を持つ。

京本香織

家元である京本秋鳳の妻。息子の満男を京本流の跡継ぎにと考えている。

京本満男

家元夫婦の一人息子。家元を継ぐことになっているが、本人は派手で稽古ぎらい。

女中さん

京都五条堀川にある京本邸に住み込みで働く女中さん。いくつか情報をくれる。

事件は個展会場で始まった

主人公のアナタは、友人のキャサリンとともに、生け花の個展を見るために京都へやってきた。主催者は、全国になんと10万人もの門弟を持つ京本流の高弟である「松野愛子」である。愛子とキャサリンが友人であったために京都までやってきたというわけだ。

愛子は二人にあいさつをして席をはずした。しばらくして戻った愛子は、急に苦しみ出し、その場に倒れてしまったのだ。不意の出来事に驚く二人の前で、愛子は息をひき取るのだった。京都府警の狩矢警部によると、殺人は毒物によるものであることがわかった。

しかしあの短時間の間に、どうやって犯人は愛子に、毒物を服用させたのであろうか。この事件には巧妙なトリックが仕掛けられている。アナタとキャサリンは、狩矢警部の協力のもとに捜査を開始し、姿の見えない犯人の巧妙な殺人トリックの解明に挑戦してゆくのであった。


▲この愛子の個展会場で、連続殺人事件がはじまるのだった


◀トイレから帰ってきた愛子は突然


◀愛子の死体からは毒物反応が

そして第2・第3の犠牲者が！

松野愛子の死に続き、京本流の周辺で第2・第3の殺人が起こるわけだが、そこに触れる前に、ちょっとゲーム進行上のポイントをいくつかあげておくことにしよう。

このAVGならではの特徴みたいなものがいくつかある。まずは、「キャサリン」というコマンドがあることだ。アナタのよきパートナーであるキャサリンは推理力バツグン。時々キャサリンに会って話をするだけで、いろんなアドバイスをしてくれる。

次に部屋の時計に注目しておこう。その日の捜査の進み具合いと時計が関係している。7時を時計がさしていたら、その日の捜査はおしまいなので、自分の部屋に戻り、「考える」コマンドでその日の捜査の整理をして寝ましょう。

とにかく、捜査→キャサリン→推理という流れが大切である。ゲームの性格を早くつかもう！


▲愛子は青酸によって殺された。第2、第3の殺人もやはり…


◀愛子に続いて第2の殺人が起こった


◀第2の被害者は珠美だったのだ

周辺には怪しげな人物たちが…

第2・第3の殺人を考える時、そこには犯人のある目的がいくつか考えられる。ひとつには、華道界の家元制度への報復が考えられる。京本流には、京本満男という跡継ぎがいたが、満男が生け花をいいかげんにやっていたため周辺から反感をかっていたに違いないのである。

次に、直接弟子の地位を狙う女の争いということも考えられる。愛子は京本流で最高の実力を持つ、いわば一番弟子だったのである。自分より上の弟子を殺すことにより、自分の地位を高めるということなのだが……。

とにかく、京本家の弟子たちをはじめとし、理事である沢田、祇園の舞妓たちなど、京本流の周辺には不審な人物がウヨウヨしているのである。


▲舞妓の小春の話によると、愛子は家元制度のことで争っていた…？


▲家元の秋鳳自身は、愛子との対立関係を否定してはいるが…


▲愛子などの高弟を殺すことによって誰かが得しているに違いない


▲第2の被害者である珠美は、生徒の間で評判が悪かったらしいが…

アイコンコマンドの説明



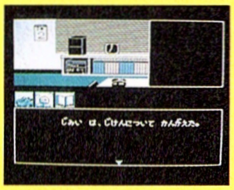
AVGにはお決まりのコマンドがいくつかある。「移動」「聞く」「調べる」「話す」などがそれであるが、ここでは基本コマンド以外のこのゲーム独自の特殊コマンドについてだけ触れることにしよう。このゲームでは、コマンドはすべてアイコンで処理されている。

キャサリン



先にも話したけど、この「キャサリン」というコマンドは、このAVGならではのコマンドだ。このコマンドでは、推理力バツグンのキャサリンの、タイムリーなアドバイスやヒントが飛び出してくる。カフェド・ミサに行ってキャサリンに会ったら使おう。

考える



キャサリンにアドバイスをもらってばかりではなく、時々はアナタ自身でも考えてみよう。何かいい考えやヒントが浮かんでくるかも。また1日の捜査の終わりには、このコマンドを使って、その日の捜査の整理を必ずしよう。そうしないと次のステージへは行けないぞ。

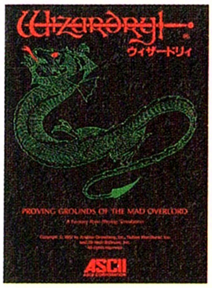
中断



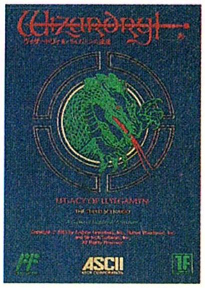
捜査を途中でやめる場合には、カフェド・ミサに行き、マダムに会おう。そうすると、マダムがパスワードを教えてくれる。間違えないように書き取らないと、悲惨な結末となる。でもパスワード制じゃあなくて、バックアップ方式にして欲しかった……。

ASCII
ASCII CORPORATION

ファミリーコンピュータ用ゲームソフト「ウィザードリィ」



「ウィザードリィ」
—狂王の試練場—
標準小売価格　5800円



「ウィザードリィII」
—リルガミンの遺産—
標準小売価格　6500円

●ウィザードリィ関連商品のご案内



①標準小売価格　3600円　問㈱アスキー
②ベニー松山著　JICC出版局刊　定価980円
③石垣環著　JICC出版局刊〔邂逅編〕〔死闘編〕〔黎明編〕の全３巻。〔黎明編〕は４月上旬発売予定
問JICC出版局営業部　03(234)4621
④ウィザードリィミュージック　CD　3000円 カセットテープ 2500円　3月5日発売
問アポロン音楽工業㈱　03(353)0191㈹
⑤定価5200円　※サプリメント01「ダロスの楯」定価2800円　問㈱アスキー書籍営業部
⑥標準小売価格　1500円〜2000円　問㈲青島文化教材社　0542(63)2400
●注意書きのないものは、すべて発売中です。



ウィザードリィファンのすべてに捧ぐ Iから IIへの"きみ"の物語

滅多に地上に姿を現さぬものだが、異変は魔物の生態をも狂わせていた。

全身を現したダスターは、緩慢ではあるが着実にきみに忍び寄りつつある。しかし躰(からだ)の泥が剥がれ落ちる音も、塗り込められた犠牲者の腐臭も、風に飛ばされきみには届かない。ダスターがきみを鎧ごとその体内に抱き入れようと両腕を広げた瞬間、頭上で閃光が疾った。

耳を聾(ろう)する轟音とともに、きみの視界は白く染まった。落雷だ。自分に落ちたのだと、きみは初めそう思った。

視力が戻った。きみはまだ生きている。

幸運に大きく息を吐き、振り返ったきみは思わず息を呑んだ。

背後には白煙をたなびかせながら、ぶすぶすとくすぶり続ける焼け焦げた泥人形の姿があった。

きみはすぐに状況を理解した。しかし同時に危ういところを雷(いかずち)に救われたのだ。これほど近くに落雷しながら、何故自分は何ともないのか？

に疑問も感じていた。

鋼の鎧をつけていながら。

その時、風の中に立つ男の姿をきみは確かに見た。

その人物は立派な鎧をつけ、面頬を上げたかぶとの中で優しく微笑んでいた。だが不思議なことに、その顔は十四、五の少年のようにも、きみと同じ歳の頃の青年のようにも、そしてまた歳月を刻みつけた老人のようにも見える。そしてそのいずれもが、きみに奇妙な懐しさと安心感を与えていた。

〝安ずるな、吾子(あこ)よ〟

きみの心に、その人物の声が静かに響く。

〝汝にはそれを為すだけの力がある。己れを信ずるのだ。そして、我が故郷リルガミンを救え。我が魂も共にある[*10]〟

「あなたは――」

悪戯っ子のような笑顔を浮かべ、男は片目をつぶった。

〝このような助けは、今回だけだぞ〟

唐突に、男の幻影(ビジョン)は消失した。

きみはしばし、その場にたたずんでいた。それが誰であったのか、きみにはもう判っている。そしてその血が、自分の中に流れていることも。

不安は嘘のように消えている。

きみは魔の山を見上げ、叫んだ。

「行くぞ、ル・ケブレス！」

この思いが、龍に届いているか。

そう考えながら、きみはいつまでも山頂を見つめていた。

※1バンシー BANSHEE 人の死を予知して嘆くという精霊。
※2怪植物 STRANGE PLANT 魔法に高い抵抗力を持つ植物型怪物。クローリングケルプ、ストラングラーバイン等がいる。
※3グニルダの杖 STAFF OF GNILDA ダイヤモンドの騎士によって取り戻された魔法の品。
※4リルガミン王国 LLYLGAMYN ここが冒険の新たな拠点。
※5神秘の宝珠 ORB 水晶占いに使用される。
※6ル・ケブレス L'KBRETH 世界を支える五匹の大蛇の子供の一匹。その力はこの星の力そのものと噂される。
※7ワードナ WERDNA 狂君主トレボーから魔除けを盗み、迷宮深くにたてこもった老魔術師。
※8通過の儀式 RITE OF PASSAGE Iのキャラクターをターボファイルで移す時に行う。子孫はレベル1で一律二十歳。
※9ダスター DUSTER 迷宮の第一層で頻繁に出現する。
※10魂も共に〜先祖の霊と一体になったキャラクターはその能力を色濃く受け継ぐ

Wizardry PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD 狂王の試練場

Wizardry LEGACY OF LLYLGAMYN リルガミンの遺産

風よ。龍に届いているか。

Written by Benny Matsuyama



荒野の風の叫びの中で、きみは嘆きの精[1]の囁きを耳にしたような気がした。

〃行手には死の罠、死の罠に包まれるのは貴男——〃

それは心の怯えが生み出した幻聴だと、きみは気づいている。

眼前の、大小無数の地割れが走った大地には、もはや一本の草木も残ってはいない。数ヶ月前までは緑の海とも言うべき草原が広がっていたことが、まるで嘘のようだ。地中から噴き出した瘴気と、移動能力を持つ怪植物群[2]によって、生命を育む豊穣な大地は不毛の荒野と化したのだ。

どんよりと曇った天空。遙か彼方で稲妻が躍り、きみは微かな雷鳴の轟きを感じる。

鎧の隙間からも容赦なく吹きつける風の冷たさにか、それとも人が本能的に持っている大自然への畏怖のためか、きみは思わず身ぶるいしていた。

あらゆる外敵を退ける力を秘めたグニルダの杖[3]に護られ、永きに渡って平和と繁栄を続けてきたリルガミン王国[4]。その王国が今、突如として巻き起こった天変地異の数々により滅亡の危機に瀕している。穏やかな海に浮かぶアルビシアの植民島が原因不明の津波に呑み込まれて全滅し、リルガミンの象徴グニルダ神殿は地震に襲われ崩れ去った。陽光は常に厚い雲に遮られ、気温が日一日と下がっている。時折雷の束が降り注ぎ、不運な者たちを大地ごと焼き払う。もう幾つもの町が廃虚と化し、その数倍の村の音信が途絶えた。

リルガミンの賢者たちは異変の謎を究明すべく、様々な方法を試みた。占星、呪術、精霊召喚、古文書の解読……。しかしそのいずれも、満足な答えを導くには至らなかった。

残された望みは一つ。森羅万象の理をも映し出すと伝説に語られる神秘の宝珠[5]を手に入れ、その力を用いて災害の真の原因を明らかにすることだ。

きみの正面、荒野の中央に、巨大な岩の塊が見える。切り立った崖に四方を囲まれた、奇妙な姿の岩山だ。まるでそびえ立つ太古の魔塔である。かすんで見える山頂からは、絶え間なく黒い噴煙が吐き出されている。

リルガミン城塞と目と鼻の場所にありながら、魔の棲む、また聖なる地として近づく者のない山。その山中には巨大な迷宮が掘り抜かれ、悪しき闇と善き光の生命が混在しているという。

そして山頂にほど近い高みに、ル・ケブレス[6]なる龍に護られて宝珠はある。世界の平衡の守護者たるル・ケブレスは、宝珠の力が善と悪のバランスを崩さぬよう、已れの巣穴の奥深くにそれを隠しているのだ。



迷宮を突破し、宝珠を手に入れる——だが、この危険極まりない任務を遂行するには、人々はあまりにも長い太平の時代に慣れ過ぎていた。そこで賢者たちは、かつての冒険者の末裔に協力を要請した。悪の大魔導師ワードナ[7]の地下迷宮で自らを鍛えし者や、グニルダの杖を取り戻すべく奮戦した勇者。その技と力は幾世代を経た今も子孫たちに受け継がれている。

その誇りある血脈の一人が、きみなのだ。先祖が愛し、父母が愛したリルガミンを救うためなら、命を賭す覚悟がきみにはある。しかし、きみはまだ迷っている。守護龍ル・ケブレスはそれに値しない者が宝珠を求めた時、神にも等しい力をもって襲いかかると聞いているからだ。

果たして、自分には神秘の宝珠を手にするだけの資格があるのか。

英雄の血は、本当に已れの中で息づいているのか。

街の寺院で祖霊の祝福たる通過の儀式[8]を受けた今も、その不安がきみの心から離れようとはしない。

音もなく、背後の土が盛り上がり始めた。固く乾いた地面を割り、何かがゆっくりと姿を現わす。灰色の泥で全身を塗り固めたような、奇怪な人型の物体だ。頭部に穿たれた二つの丸い穴には青白い燐光が灯り、妖しくきみを見つめている。

その躰のところどころからは、人間やドワーフのものとおぼしき骨がのぞいている。

墓場の土くれにかりそめの命を与えて造られた邪悪な不死怪物・ダスター[9]だ。

ASCII
ASCII CORPORATION

FAMICOM FAMILY

ウィザードリィII

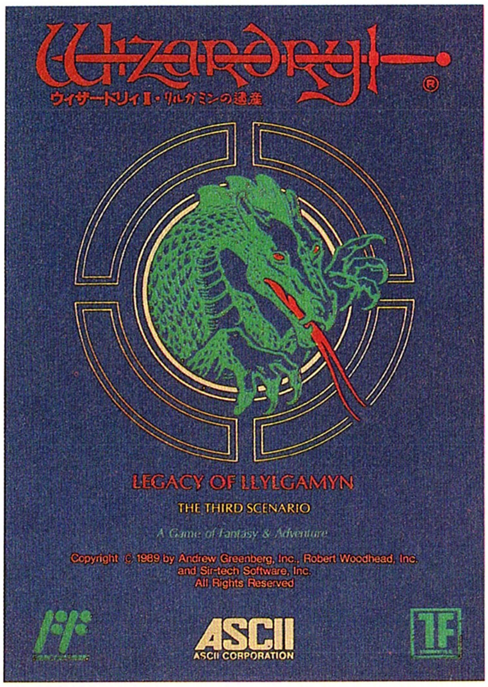
2月21日(火)新発売

●1987年ファミコン版として登場。
これぞRPGの元祖的作品。

●大人気となった前作「ウィザードリィ」
の続編！ 期待度は高まるばかり！

●未だにRPGファンの
心を虜にしたまま放さない。

●ターボファイルを使って、前作で育てた
キャラクタを転生させることが可能。



●もちろん、新しくキャラクタを
作ることもできる。

●新たな冒険の舞台は山中に築かれた
地上6階にまでおよぶ複雑な3D迷宮。

●襲いかかるモンスター達を倒し、伝説の龍
ル・ケブレスが守る宝珠を手にできるか？

●多くのRPGファンの期待を集め、
いよいよ発売。

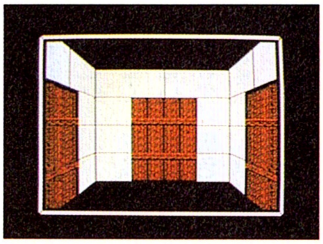
これぞ本格的RPGの手ごたえ

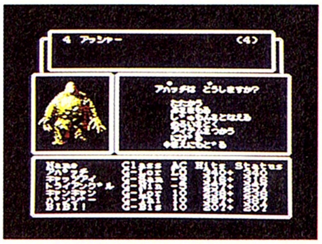
Wizardry®

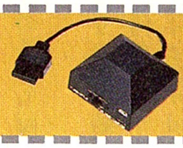
ウィザードリィII・リルガミンの遺産［ファミコン版］

ゲームカセット　HSP-13　●2メガROM＋バッテリーバックアップRAM
●ターボファイル対応 TF

標準小売価格6,500円　※特に13才以上の青少年にオススメ。
●発売後地域により品切れが予想されます。次回出荷は3月と4月に予定しております。

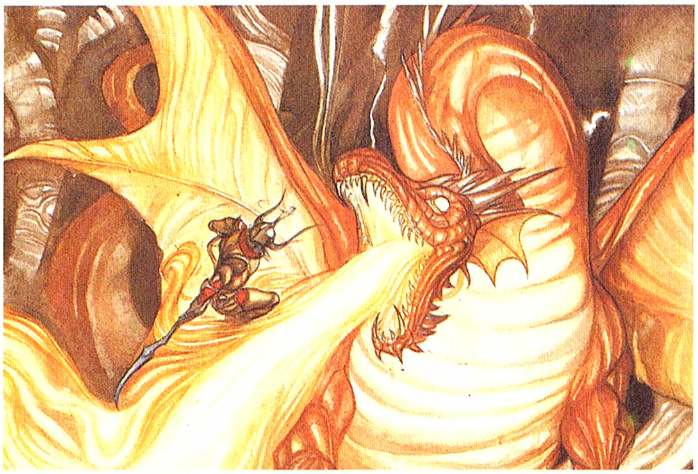






ウィザードリィファンには必携アイテム。
●ターボファイル
標準小売価格　3,600円　好評発売中！

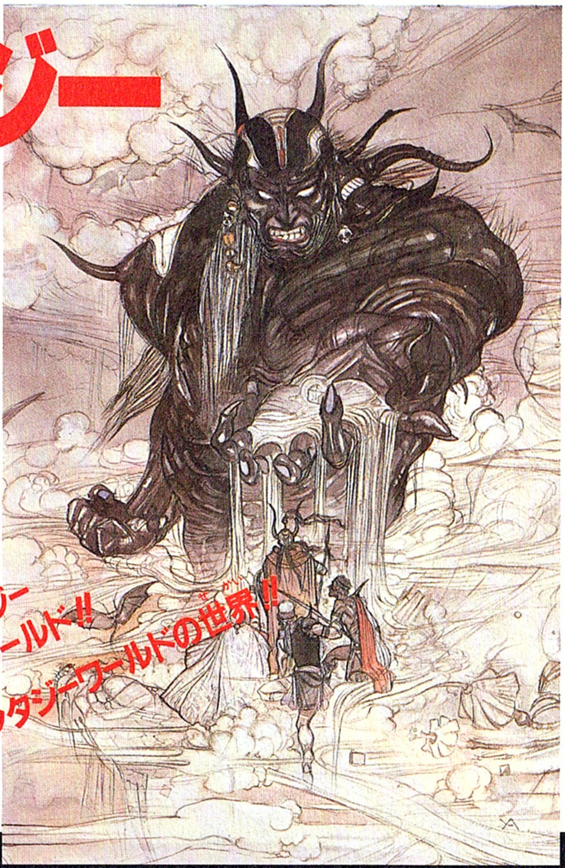
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー





ファイナルファンタジー モンスターマニュアル

天野喜孝モンスター画集



B5特大判、全96頁
予価980円
3月下旬発売予定



興奮のファイナルファンタジー
ビジュアルワールド!!
天野喜孝ファンタジーワールドの世界!!

モンスターの権威 北枕 獲：解説
スクウェア、ファミコン必勝本編集部：共同編集

予約受付中 ●アンケートハガキの横に注文書がついてます。



大絶賛発売中!!

TVゲーム 怪物イラスト大事典

102大怪物が君に迫る!

監修▶北枕獲

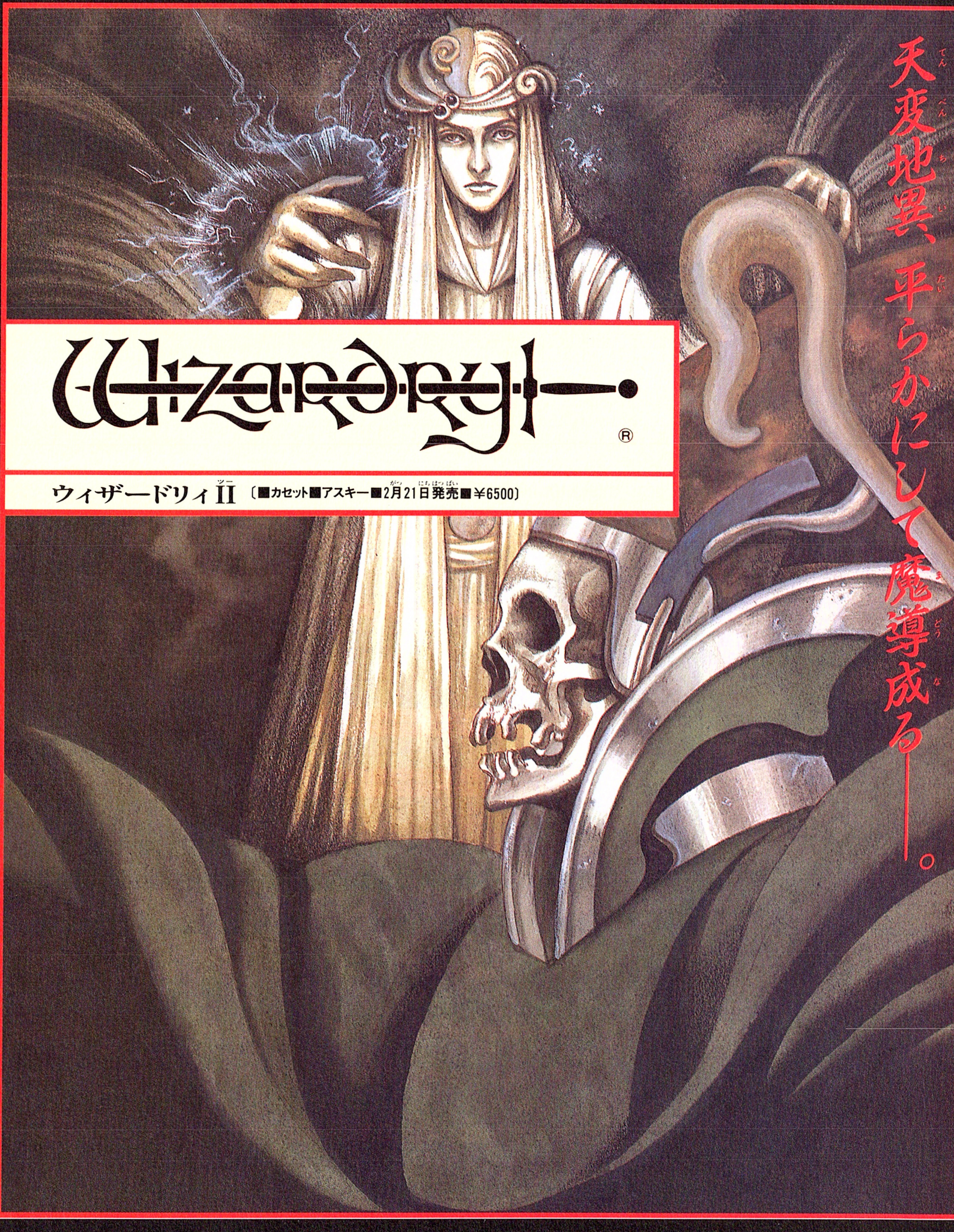
※登場モンスター／ドラゴン族／ライカンスロープ(人獣族)／アンデッド(不死族)
デミ・ヒューマノイド(亜人族)／魔物生物／魔獣・幻獣／悪魔族／巨大生物／妖精・
精霊／不定形生物／巨人族etc。これさえ読めばキミもモンスター博士だ。

たっぷり190ページ／定価780円／発売中

店頭品切が多いため、最寄の書店にご注文下さい



コミック版
ウィザードリィ
第2巻
死闘編
石垣環・作/ベニー松山・協力/定価880円/発売中
解呪か!
このオレがロードであることを忘れては困るな…
リョウ!
カルラを連れて下がれ!
10階からの脱出口は教えておいたはずだ
さすがに死神と称された忍者だぜ……
オレとてあの頃の
敵は奴らだけじゃないのよ!
なさい!
ファイアードラゴン!
くっ!
魔空王さまがネクロマンサーを造った神に敗れたことを思い出しますねェ
あん時ゃさすがに…
いいえ これは昔の話で……
異次元へ追放されてしまったのだ!!
だが俺は——
その異次元のエネルギーを吸収し………
この人間界へ復活したのだッ!!
こいつの言ったとうり俺はかつて神に敗れた
う…ぐ…
ピク
コミック版
邪聖剣ネクロマンサー
前田俊夫・作/ターミネータ辻・監修/定価880円/2月中旬発売予定
JICC出版局


天変地異、平らかにして魔導成る――。
Wizardry®
ウィザードリィII〔■カセット■アスキー■2月21日発売■¥6500〕

魔法

MAGIC

ウィズ初級講座第二弾 呪文完全徹底解説編。

さて、前号ではウィザードリィシリーズをこれから始めようという人のためにキャラクターメイキングと酒場や宿の各施設などについて触れてみた。今回はそれに引き続き、ウィザードリィの華・魔法の解説をしてみることにしよう。

Wizardry〔魔法〕というタイトルが示す通り、ウィズの世界における呪文の重要性は他のRPGの比ではない。剣と魔法、とよく言われるが、ウィズではまさしくこの二要素がその面白さを二分しているのだ。ウィズの最大の醍醐味であるモンスターたちとの生死を賭した戦いにおいて、力まかせに肉弾戦を挑む戦士・侍たち前衛クラスと術者の力量がぶつかり合う魔法戦を繰り広げる魔法使い・僧侶たち後衛クラスとのコンビネーションは、数値化された無機質な迷宮世界に無限の広がりを生む。シンプルでありつつ、である。そうでなければシステム的には10年近く前に完成され、すでに旧式となっているはずのこのRPGがこれほどまでに多くのファンを魅了することなどできはしなかっただろう。

その中でも、画面上には数値でしか表されない魔法の数々が、どれだけ人人のイマジネーションをかきたてたことか。想像の中で炎は渦を巻き、氷雪が宙を舞うのだ。

RPGが想像力のゲームであることを教えてくれるウィズ。その世界にのめり込むために、呪文の知識を得よう。

●魔法使いの呪文

レベル	呪文名	モード	効果範囲
1	ハリト Halito	戦闘時	敵1体
	モグレフ Mogref	戦闘時	使用者
	カティノ Katino	戦闘時	敵1グループ
	デュマピック Dumapic	キャンプ	なし
2	ディルト Dilto	戦闘時	敵1グループ
	ソピック Sopic	戦闘時	使用者
3	マハリト Mahalito	戦闘時	敵1グループ
	モリト Molito	戦闘時	敵1グループ
4	モーリス Morlis	戦闘時	敵1グループ
	ダルト Dalto	戦闘時	敵1グループ
	ラハリト Lahalito	戦闘時	敵1グループ
5	マモーリス Mamorlis	戦闘時	敵全て
	マカニト Makanito	戦闘時	敵全て
	マダルト Madalto	戦闘時	敵1グループ
6	ラカニト Lakanito	戦闘時	敵1グループ
	ジルワン Zilwan	戦闘時	敵1体
	マゾピック Masopic	戦闘時	パーティ全員
	ハマン Haman	戦闘時	敵全て／パーティ全員
7	マロール Malor	キャンプ／戦闘時	パーティ全員
	マハマン Mahaman	戦闘時	敵全て／パーティ全員
	ティルトウェイト Tiltowait	戦闘時	敵全て

●僧侶の呪文

レベル	呪文名	モード	効果範囲
1	カルキ Kalki	戦闘時	パーティ全員
	ディオス Dios	いつでも	メンバー1人
	バディオス Badios	戦闘時	敵1体
	ミルワ Milwa	いつでも	なし
	ポーフィック Porfic	戦闘時	使用者
2	マツ Matu	戦闘時	パーティ全員
	カルフォ Calfo	宝箱開封時	宝箱
	マニフォ Manifo	戦闘時	敵1グループ
	モンティノ Montino	戦闘時	敵1グループ
3	ロミルワ Lomilwa	いつでも	なし
	ディアルコ Dialko	いつでも	メンバー1人
	ラツマピック Latumapic	いつでも	敵全て
	バマツ Bamatu	戦闘時	パーティ全員
4	ディアル Dial	いつでも	メンバー1人
	バディアル Badial	戦闘時	敵1体
	ラツモフィス Latumofis	いつでも	メンバー1人
	マポーフィック Maporfic	いつでも	パーティ全員
5	ディアルマ Dialma	いつでも	メンバー1人
	バディアルマ Badialma	戦闘時	敵1体
	リトカン Litokan	戦闘時	敵1グループ
	カンディ Kandi	キャンプ	別メンバー1人
	ディ Di	キャンプ	メンバー1人
	バディ Badi	戦闘時	敵1体
6	ロルト Lorto	戦闘時	敵1グループ
	マディ Madi	いつでも	メンバー1人
	マバディ Mabadi	戦闘時	敵1体
	ロクトフェイト Loktofeit	戦闘時	パーティ全員
7	マリクト Malikto	戦闘時	敵全て
	カドルト Kadorto	いつでも	メンバー1人

ウィズの呪文は魔法使い系が21種、僧侶系が29種の合計50種。現在のRPGの状況では決して多い数ではないものの、それぞれ７レベルに分けられたうえ、各レベル最大９回までの使用という制限により、合計MP制とは違った呪文の使い方をしなければならない。甘く見てはいけないのだ。



▲呪文は無駄使いせず、しかし迅速に使え

効力	コメント
手のひらに収まるほどの大きさの火球を投げつける。１～８ダメージ。	正直なところ今度の迷宮では、１階の敵ですらこんな呪文じゃ役不足。使っても期待はできない。
呪文を唱えた者の肉体を硬化させ、ＡＣを２下げる	後衛の魔法使いやビショップが使うことになるのではあるが、直接攻撃を受けないから意味はない。
１グループの敵を眠らせて行動不能にする。眠っている相手への直接攻撃はダメージが２倍！	１レベルの呪文の中ではダントツで使える。もしかしたら一番使える呪文なのかもしれない。
城へ戻る階段から数えて東・北・上に何ブロックの座標にいるのかを表示する。	迷宮というだけに迷う。で、迷った時にはこれ一発。ただしマップがなければしょうがないわね。
１グループの敵を暗闇に包み、ＡＣを２上昇させる。	ＡＣが低すぎて攻撃しづらい敵をやわらかくする。ただ２ポイント上げたところでどうなるものでもないが。
呪文を唱えた者を透明にし、ＡＣを４下げる。モグレフの倍。	ＡＣが２下がろうが４下がろうが後衛では無意味。もうこのレベルしか呪文が残ってない時にでもどうぞ。
中規模範囲に火炎を発生させ、４～24ダメージを与える。	最初に覚えるグループ攻撃呪文。数を頼りに襲ってくるザコモンスターはこれで一掃。
中規模範囲に火花の嵐を呼び起こし、３～18ダメージを与える。	マハリトと同レベルなのに、なぜかダメージが低い。無効化されにくいとのウワサもあるがいかに。
１グループの敵を恐慌状態に陥らせて防御能力を奪い、ＡＣを４上昇させる。	ディルトの倍の効果のある援護呪文。しかし今回の迷宮にはウィルオーウィスプみたいな奴はいない。
中規模範囲に強力な冷気を巻き起こし、６～36ダメージを与える。	昆虫型モンスターには比較的よく効くという冷気系呪文。でも虫はそんなに出てこない。
中規模範囲にマハリト以上の火炎地獄を引き起こし、６～36ダメージを与える。	ハリトの名がつく中では最高の攻撃呪文。ダルトとは冷気か炎かの違いだけのようだ。
敵対するその場の敵全てに影響を及ぼすモーリス。ＡＣを４上昇させる。	例え敵が４グループで出現しても、全員のＡＣを上げてしまう。それが何になるというのだろう。
レベル８未満に設定された敵を確実に塵にしてしまう呪文。アンデッド系には一切効果がない。	この呪文は無効化されないので超強力。５階までならほとんどのモンスターを瞬時に殺してしまうのだ。
中規模範囲にダルトの倍近い冷気を生じさせ、８～64ダメージを与える。	グループ攻撃呪文では最大の威力を誇る。が、同レベルにマカニトがあるので８レベル以上の敵専用。
中規模範囲の敵を窒息死させる。ただし何匹かは生き残る確率が高い。	かかればＨＰが高くても死んでくれるので便利だけど、生き残りは無キズなのが困りもの。うまく使うこと。
アンデッドモンスター１体をほぼ完全に破壊する。	Ⅰでは対バンパイアロード専用の呪文だった。今回はアンデッドが弱すぎて使い途なしなのだ。
パーティ６人全員のＡＣを４下げる。ソピックのパワーアップバージョン。	ソピックと違ってこれは役に立つ。魔法攻撃の手があいたら、かけておいてもいいかも。
レベル13以上の者が１レベル分の経験値を失うかわりに強力な効果を呼び起こす。	ＨＰ全員回復、全員治療、敵の強制テレポート、魔法の効力増大、完全な魔法封じ、全員のＡＣ低下の６種。
迷宮内のテレポート。キャンプ時は座標を指定、戦闘時はランダムテレポートとなる。	デュマピックと合わせて使えばいつでも城に戻れる便利このうえない呪文。ただし妨害されるフロアもあり。
ハマンの効果に全ての死者の蘇生が加わる。やはりレベル13以上、１レベルドレインの条件がある。	ハマンも同じだけど、全ての効果のうち３つがランダムで選ばれ、そのうち１つを選択することになる。
交戦中の敵全てに核爆発と同効果の爆炎を浴びせる。10～150ダメージ。	核爆発とは物騒だけど放射能は残らないのでご安心を。まあこの呪文を使えば大抵の敵は死にますね。

空気の膜を生成し、パーティ全員のＡＣを１下げる。	全員に効果があるわけだからポーフィックやソピックよりは役に立つが、所詮１ポイントだからねえ。
ＨＰを１～８ポイント回復させる。	僧侶呪文と言えば回復呪文。次のディアルを覚えるまではこれだけが頼りなのだ。
敵の生体エネルギーを吸い取り、１～８ダメージを与える。	「Ｂａ」とは逆のこと。つまりディオスと反対の効果なのだ。回復の呪文には必ず逆があるぞ。
魔法の光を造り出し、迷宮の奥や隠されたドアを照らし上げる。	30歩ほど歩くと効力が消えてしまう。ちょいと短すぎて実用性は低い。
呪文を唱えた者の周囲に魔法障壁を発生させ、ＡＣを４下げる。	魔法使いのソピックと同じ。僧侶は前衛にいることもあるだろうが、これを唱えるよりは攻撃したほうが。
カルキの倍の空気膜により、ＡＣを２低下させる	２ポイント下がるとなかなか効果も期待できる。しかしこのレベルの呪文は使うのが惜しい。
宝箱に仕掛けられた罠を透視する。95％の確率で見抜く。	盗賊のレベルが低いうちは併用するにこしたことはない。宝箱の罠で致命傷を受けることもあるのだ。
敵の肉体を彫像のように硬直させて行動不能にする。硬直中なら直接攻撃のダメージは２倍！	カティノと同じようなものなのに、レベルの高いこちらのほうが少々効きにくい。それでも便利だけど。
敵グループ周辺の音を遮断し、呪文を使用不能にする。一度かかれば効果は戦闘終了時まで続く。	メイジ系の呪文を使用する敵には効果絶大。何と言っても戦闘中継続するのが強味だ。
ミルワ同様迷宮の奥や隠しドアを照らす。ダークゾーンやある場所に入らなければ効力は冒険中継続。	一度唱えればずっと使えるのがマル。ただし見えないドアもあるので、マップがあれば必要ないかも。
麻痺した者を元に戻す。	怪物の攻撃や罠でメンバーが麻痺することは多々ある。治さないと死体に等しいのでこの呪文は重要。
戦闘が始まった時点で敵の正体が確実に判別できる。効果は冒険中持続。	敵の正体が判らないままだと、対応によっては致命的ダメージを受けることも。覚えたら唱えるべし。
マツの倍の空気の膜がパーティのＡＣを４低下させる。	「Ｂａ」がついてくるくせに効果は倍。それはいいとして４ポイントはでかい。余裕があれば唱えたい。
ＨＰを２～16ポイント回復させる。	ディオスの次の段階。レベルが上がった割に効果は大したことなし。このレベルはなるべく温存か。
ディアルの逆作用で２～16ダメージを与える。	敵１体への攻撃呪文はいかんせん使い勝手が悪い。どうしても使ってみたい人以外は使用を避けよ。
毒に侵された者を治療する。	毒にやられると１歩ごと、戦闘１ターンごとにＨＰの10分の１ほどがごっそり減る。治療はお早めに。
魔法障壁により、冒険の間全員のＡＣを２低下させる。	バマツより効率は悪いけど、何と言っても冒険中効果が続く。迷宮に入ったらすぐ唱えろ、唱えろ。
ＨＰを３～24ポイント回復させる。	ディオス系の最高位。これなら回復度もけっこうあてにできる。このレベルには他に大した呪文もないし。
ディアルマの逆作用で３～24ダメージを与える。	次のリトカンは１グループに３～24だというのにこの体たらく。使うことのない呪文の筆頭だ。
中規模範囲に炎の塔を生じさせ、３～24ダメージを与える。	僧侶呪文のマハリト。魔法使いがマダルトを覚えた頃にこんな呪文が必要でしょうか。
迷宮で行方不明になった者の位置を、何階の北東・北西・南東・南西どのブロックかで示す。	１フロアを４分割した大ざっぱさだけどないよりはマシ。遭難パーティを救出するのに使う。
死亡した者をＨＰ１の状態で蘇生させる。失敗すると灰に。	成功率は術者のレベルと死者の生命力に左右される。なるべくならカント寺院にまかせたい。
冠状動脈血栓を誘発して敵を死に至らしめる。	なぜ冠状動脈血栓なのかは定かではないがこれはマニュアルのまま。要はディの逆効果だ。
魔法の刃で敵を切り裂き、６～36ダメージを与える。	僧侶呪文のラハリト・ダルト。このレベルはマディが最優先だから使用は稀でしょう。
毒・麻痺・石化を治療し、ＨＰも最大値まで回復する。	僧侶呪文中最高に使えるのがこれ。これがあるうちは恐れるものはない。クリティカルヒットはコワいけど。
ＨＰを１～８ポイント残して全て奪う。	どんなにＨＰが高くても、この呪文でたちまち瀕死。ただしそんなＨＰの奴はいない。ＭＰがもったいない。
全員の装備とほとんどのゴールドを失うかわりに城まで戻れる。	装備がもったいないってば。使うとすれば呪いのかかった品を外す時ぐらい。
交戦中の敵全てに12～72ダメージを与える死の呪文。	マダルトよりちょいと使える僧侶最大の攻撃呪文。何となく気遅れして使わなかったりしちゃう。
死者及び灰になった者をＨＰフルで回復させる。灰の状態で失敗するとロスト。	唯一効力が変わり、戦闘中でも使えるようになった。これも時代の流れでしょうか。ピンチの時にどうぞ。

攻撃用の呪文　ＡＣを上下する呪文　治療回復の呪文　移動・確認などの特殊呪文

マップ

MAP

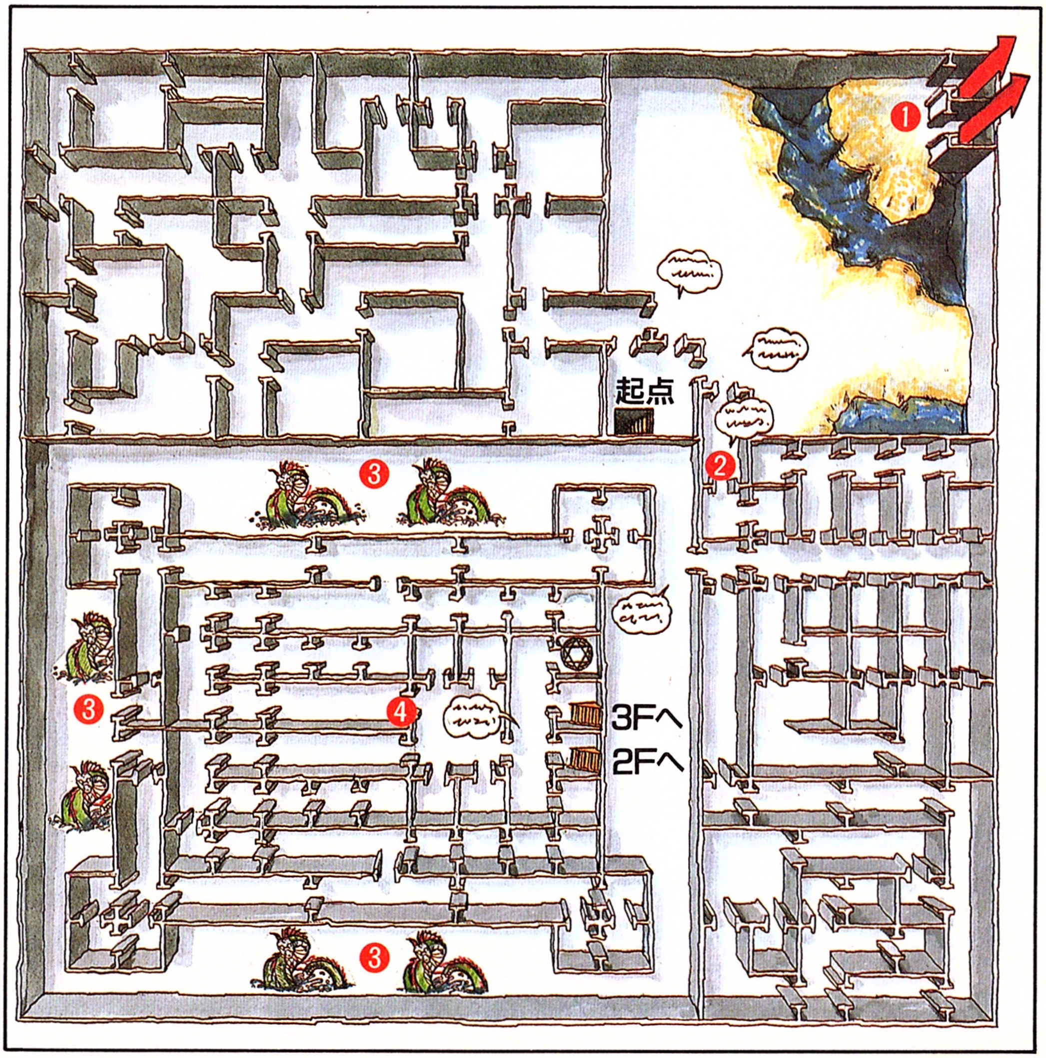
慌てずに、騒がずに。まずは1階徹底攻略。

早くやりたいのは山々。だけどIIの発売日はもう少し先の話。それなのに先の階までマップを載せてもしょうがない。それなら1階を詳しく紹介したほうがずっといい。こういった考えから2階3階のマップは次号に送り今回は1階の完全攻略に重点を絞ってみた。

マップを見ての通り、1階は大きく分けて4つのエリアに分割される。北東の地底湖エリアと、北西・南東2つの玄室エリア、そして南西の14×12ブロックを占めるメインエリアの城塞である。地底湖の向こうの小島は後々重要になるとして、1階歩き始めの段階で行く必要があるのはこの城塞エリアのみなのだが、実際にはキャラクターたちを成長させておかないととても城塞内には辿り着けない。

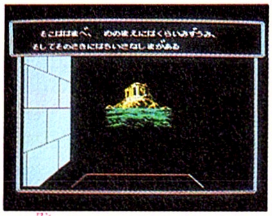
そういったことを踏まえて、ここでは1階でのキャラ育成の手順に沿った4段階の功略を記しておいた。IIのモンスターは全体的に特に強い者はいないものの、Iの時に比べ1階の敵の攻撃力が高めに設定されているため、序盤の戦いが特に辛いものになるはずである。1階で全滅などという不名誉な結果にならないよう、じっくりと腰をすえてかかってもらいたい。

ところで注意がひとつ。Iでは楽に変えることのできた善悪の性格だが、IIでは友好的なモンスターが極度に少なく、一度変わってしまうと戻すのは絶望的だ。くれぐれも性格に反する行動は慎しむこと。

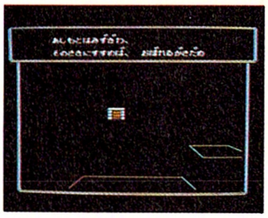


1 湖の彼方に浮かぶ謎の島

迷宮に入って、恐らく最初に目にすることになるビジュアルがこれ。眼前には浜辺と暗く静かな地底湖が広がりその向こうに島と呼ぶにはあまりに小さな岩場が浮かんでいる。そしてその上には何やら妖しげな朽ちかけた建造物が見て取れる。こうなると早速その場に行ってみたい衝動にかられるんだけど――残念ながら湖が深すぎて今は渡ることができないのだ。ま、そのうち渡れるようになるんだけど、それはまだまだ先のお話。それまでは遠くから眺めるだけでガマンしとこう。



▲Iにはなかったビジュアルが、今回はあちこちで登場する



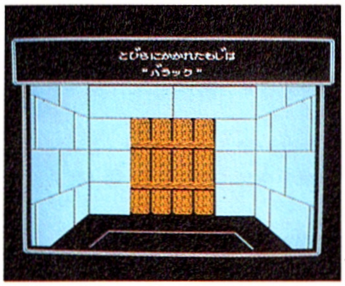
▲この水際が島へのルートを分断する。ああ、船が欲しい。船

ウィズのマップは上下左右がループしている。1階も（0、0）を左下にそろえてマッピングするとそうなっているわけだが、これが非常に見づらくなる。このマップは見やすさを最優先にし、（0、0）である城への階段の位置をずらしている。ちなみに左下の座標は（8、8）だ。

2 小部屋だらけの迷宮・バラック

迷宮に入りたてのパーティは弱い。それはもうザコモンスターの一段りで絶命してしまうくらい弱い。だから最初のうちはなるべく奥には足を踏み入れずに、城への階段のそばで細々と経験値を稼いで、呪文が切れたら即帰るという情ない手でいきたい。ところがウィズではうろつき回ってるモンスターがあまりいない。戦闘のほとんどはドアを蹴り開けて小部屋や通路に飛び込んだ時に起こるのだ。そんなわけで初級パーティは不本意ながら、怪物との出会いを求めてこのバラックやマップ左上の入り組んだエリアに足を向けることになってしまう。

はっきり言ってここには来る必要はないのだ。何もない。だけどモンスターがいないからしょうがなく来てしまうのだ。とにかくここらでレベル3ぐらいまで育てておかないと、ほぼ間違いなく全滅の憂きめにあう。くれぐれもバラックなぞで迷うなかれ。



▲小部屋の集合体バラック。それでも期待よりエンカウントは少ない。深入り厳禁

3 濠に潜む竜・モートモンスター

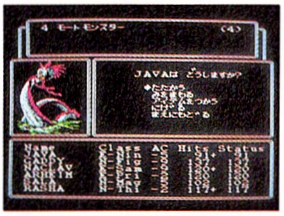
バラックでザコ相手の修業を終え、レベル3から4に成長したら、いよいよ1階の重点エリア・城塞方面へと足を向けることになる。少なくとも前衛の戦士や侍・ロードのHPが20を越えていてもらいたいところ。

侵入口を蹴破ると、城塞についてのメッセージとともに「濠の竜に気をつけろ」との警告が目に入る。ここで言っておくけど気をつけてもムダだ。気をつけようが気を抜こうが、この竜ことモートモンスターは城塞の北・西・南の面で必ず一回ずつエンカウントするんだから。

今まではあえて戦闘を避けてきたこのモートモンスターは、単数の敵として見れば大して強くもない。1階にしては少々攻撃力が高いぐらいだ。問題はその出現数。最低でも3匹、最大で5匹ずつ2グループで現れるのだ。10匹を相手にしていては、さしもの戦士たちもあっという間に死んでしまう。

そこで重要になるのが魔法使いのカティノの呪文。これでモートモンスターの動きを封じつつ、剣でじわじわと切り殺していこう。Ⅰのマーフィー君ほどではないものの、いい稼ぎになってくれる。ここでの目標はレベル5。


◀お濠の竜に御用心。どう用心すればいいのだ?

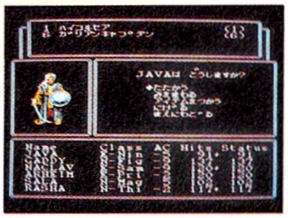


◀倒さずには通れない。竜というより海ヘビ似

4 海賊要塞の奥を目指せ！

モートモンスターをいじめ抜いてレベル5、魔法使いがマハリトを覚えたなら、そろそろ城塞の内部に入ってもいい頃だ。

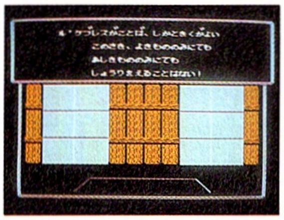
城塞の内側はほとんどが細長い通路と1ブロック四方の玄室で構成されていて、その要所にはガリアンガードたちが警備についている。最大で16人が一気に襲いかかってくることもあるけど、モートモンスターを相手にしてきたパーティにとっては所詮ザコ。それに1ターンで半数は尻尾巻いて逃げ出してしまうだろう。



▶HPがちと高い他は取り柄のないハイコルセア

そんな調子で城塞奥深くに進むと、いよいよ海賊軍団の首領・ハイコルセアとのご対面。強くないくせに宝箱の中味はなかなかなので、ここで装備充実を計るのもいいかも。

ハイコルセアの部屋の向こうには、待ちに待った上層への階段が用意されている。善のパーティ用の2階行きと悪のパーティ用の3階行きの2つだ。さしあたって善のパーティを2階で成長させるのがいいようだが、写真のメッセージも忘れないように。協力ね。


◀善のみでも悪だけでもダメ。力を合わせるのですね

TO BE CONTINUED

MONSTERS

1階に出現する敵は12種。そのうちモンスター型は以下の6種類だ。要注意はジャイアントスラグの攻撃力とクローリングケルプの呪文無効化能力。ケルプは相手にしないほうがいいぞ。


▲ポルターガイスト


▲アナコンダ


▲ダスター


▲モートモンスター


▲クローリングケルプ


▲ジャイアントスラグ

山の中の砦に巣喰う変な海賊集団。ハイコルセアを頂点に6種類がいて、テリトリーを侵す冒険者たちに襲いかかってくる。が、首領を除いてはすぐに逃走するチンピラたちだ。数を頼る。


▲ガリアンレイダー


▲ガリアンメイジ


▲ガリアンプリースト


▲ガリアンガード


▲ガリアンキャプテン


▲ハイコルセア

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

ROOM BODY

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

この号は今年になってはじめてつくった号なので、年賀状のお礼をこの場でさせていただきます。世界でも類を見ない珍しい年賀状のなかから、特にヘンなのを2通載せておいたので自慢するか、反省するかしてほしい。こんなのほかの人には通用しないよーだっ。新聞の記事もなかなかおかしな話なんで、ぜひ。

L-73 私の考えたIIのパーティ

●ウィズIIに関するいろんな情報が出回り始めました。その中で、私が最も関心を集めているのが、「パーティの性格」です。一応、どんなのがあるか挙げてみると、

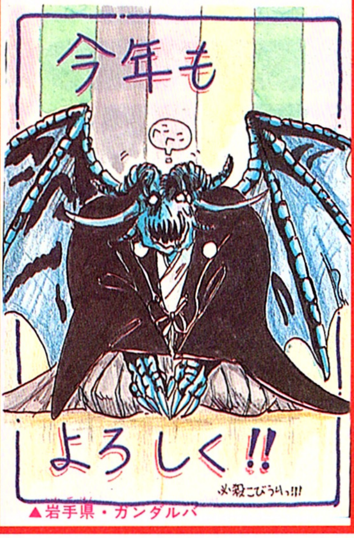
①中立（戦士）・中立（戦士）・中立（盗賊）・善（僧侶）・悪（魔法使い）・中立（魔法使い）
②善（戦士）・中立（戦士）・中立（盗賊）・悪（僧侶）・中立（魔法使い）・中立（魔法使い）
③善（戦士）・中立（戦士）・悪（盗賊）・善（僧侶）・中立（魔法使い）・中立（魔法使い）
④善（戦士）・中立（戦士）・悪（盗賊）・善（僧侶）・中立（魔法使い）・悪（魔法使い）

などなどとこんなもんです。まあ、'89年Vol.1にあるベニー松山さんみたいにするのもよし、自分の趣味、好みに合わすのが一番良いのかもしれないなー。そんじゃさいなら。

（愛媛県・針糸）

ところがだ。自分の好みばかりじゃイケナイのがIIらしい。まず、混成パーティはかなり不利との説が、ある。いっそ中立中心のメンバーが良いのではないかといわれておるぞ。それか、善悪の役割を分担しちゃった2パーティ制をとるかだね。ちなみに今度は"悪が有利"ではないらしい。その詳しい根拠と具体例はまたの機会にするとして、ここまで。さー、よく考えて。

I-74 名前だけでもスリル満点



▲岩手県・カンダルバ

●聞いてくださいっ。ウチのキャラのNAMEは、

いしのなかにいる…………ビショップ
のろわれている！…………ビショップ
おとしあなだ！……………ビショップ
しっぱい……………………ニンジャ
しんでしまった……………ロード
※おおっと※………………サムライ
（全員悪）

といいます。戦闘中にロード、普通コマンドでビショップ達の名前が出るとドキッとします。ニンジャは名前が悪かったのか、ワナをすぐ作動させます。サムライは、これが好きだから付けました。酒場では、「だれもいません」というサムライが待機しています。こいつをSEARCHする時は疲れます。

「くびをはねられた」というキャラも作りたかったのですが、1文字多くて……。

（石川県・GEMINI愛鈴）

英語にすればわかりやすいじょ。

R-75 ウィズとファミスタの関係

●突然ですが、ファミスタの盗塁の音とウィズのガスばくだんの音は似ていませんか？　似てない？　そう、じゃあね。バ～イ。

（京都府・てらんご）

プシュー。

R-76 R・ウッドヘッド氏におにぎり!!

●ウィザードリィフェア、私も行きました。しかも2年連続で、本当ですよ。バッジもってるもん。えと、それで感想を一言。とにかくすごい！　だって



▲京都府・ピラフマン2号

吉野屋の方まで人が並んでいたもん。（中略）そして最大のできごとといえば、ロバート・ウッドヘッドさんに「おにぎり」をあげたことでしょうか。確かあれは整理券をもらって駐車場の前でランチタイムしてたときひょっこりでてきて、怒濤のごとく写真をいっしょにとってもらいサインをいただいてお礼にあげたんだっけな。中味はおかかだったような気がする。私の手づくりのをおいしそうに食べてくれたんです。あの時はうれしかった。そのお礼なのか座談会のとき手を振ってくれたし、おわったときに手の甲にキ…キスされてしまった。（ひゃあ♡）うれしいというより汚ないのとテレがきてしまった。だって口から出る消化液がついているんだもの。あとNHKも来たし、私にとっては文句なしにサイコーの日だった。

（千葉県・ちゃっきりみよ）

そんなことしてたのロバートさん。消化液ってねぇ、キミ。

Z-77 村正のニセ者だってさー

●読売新聞を読んでいたら、こんな記事がありました！

（大阪府・國北亮）

新聞で読むと素気ない記事も、このコーナーにくるとイキイキします。



ニセ「村正」刀剣出回る
教委の登録証など偽造
ブローカー数人浮かぶ

室町時代末期の代表的な刀匠「村正」などの銘を現代刀に刻んだニセ美術刀剣が、全国に大量に出回っていることが八日、大阪府警の調べでわかった。刀を薬品で適度にさびつかせ、偽造した大阪府教委の登録証や美術団体の認定書をつけて愛好家に数十万―数百万円で売りつけている。これまでに大阪市内の刀剣ブローカーら数人が浮かんでおり、大阪府警は銃刀法違反、有印公文書偽造などの容疑でグループの解明を進めている。

調べによると、偽造されていたのは、大阪府教委の偽印のある名刺大の銃砲刀剣類登録証と、財団法人・日本美術刀剣保存協会（本部・東京）が刀の美術的価値のランクを証明するため発行している認定書。三重県内で昭和五十八年九月発行とした二つの偽造書類がついた「村正」銘の脇差（わきざし＝長さ約五十㌢）が見つかっており、府警はかなりのニセ美術刀が流通したとみている。

銃刀法では、刀剣を新しく所持する場合、警察署に届けを出したあと、都道府県教委に持ち込んで審査を受け、刀の身分証明になる登録証を受けなければならない。売買にはこの登録証の添付が必要で、刀剣の鑑定で最も権威のある両協会の認定書があるとかなりの高値で売れる。

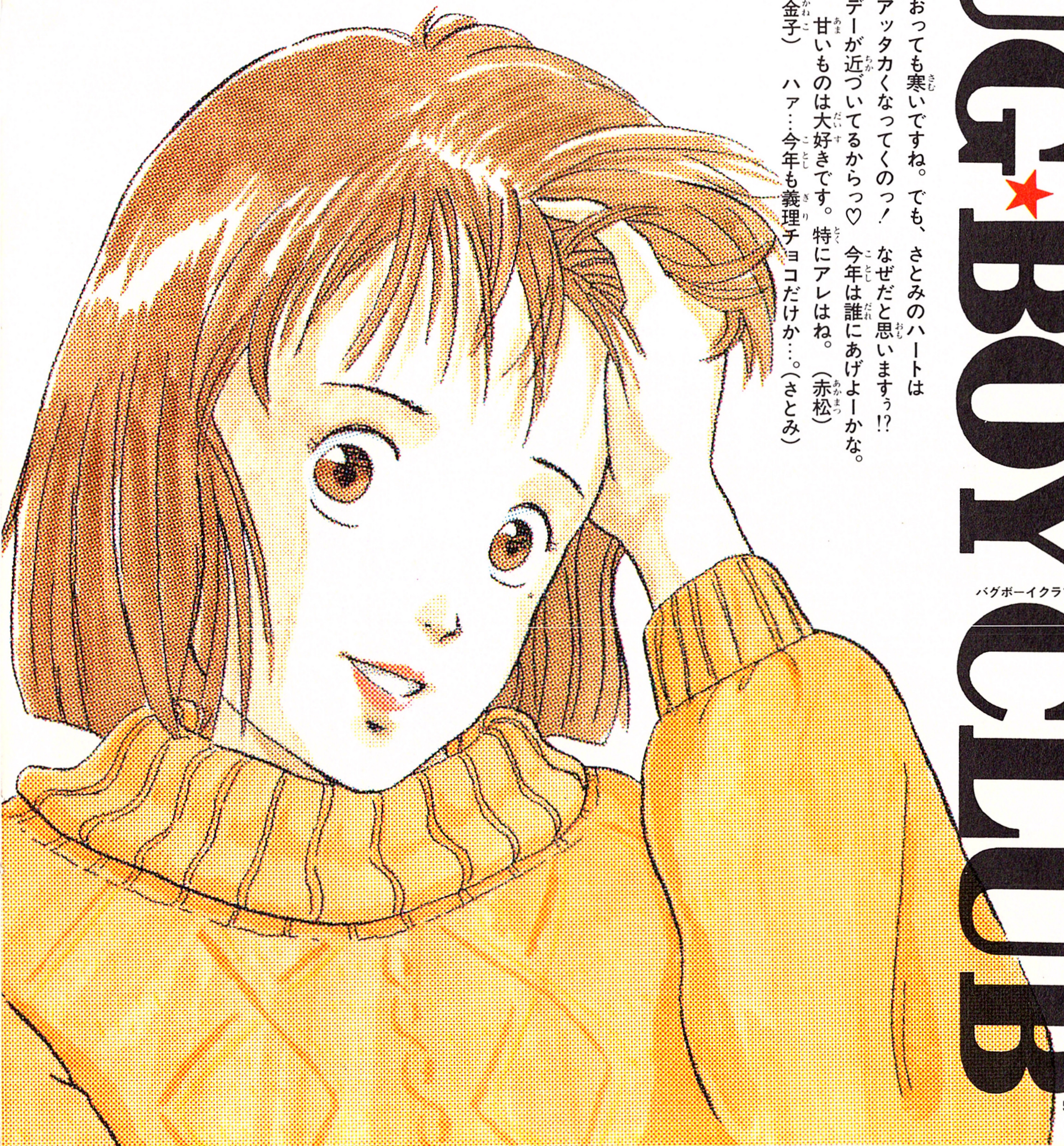
偽造グループはここに目をつけ、数万円程度の価値しかない現代刀を古めかしく見せかけるため、薬品などでさびを入れ、刀匠の銘をまねて彫り込み、偽造書類を添付、関西を中心に愛好家や業者に売りつけていたらしい。

村正は室町末期の伊勢（三重県）の名刀工。村正の刀による不祥事が起きたことから江戸時代、幕府に忌みきらわれ、妖（よう）刀村正説が講談などにも登場する。

Wizardry

BUG★BOY CLUB
バグボーイクラブ

2月にもなると、外はとおっても寒いですね。でも、さとみのハートは日を追うごとにだんだんアッタカくなってくのっ！ なぜだと思いますぅ!? それはね、バレンタインデーが近づいてるからっ♡ 今年は誰にあげよーかな。（赤松） ギブ・ミーッ!!（黒須） 甘いものは大好きです。特にアレはね。……。（この話題が嫌いな金子） ハァ…今年も義理チョコだけか…。（さとみ）



5 MPを使わず魔法を使う!?



❶←なるべくなら戦闘を長びかせても影響の少ない弱い敵を一匹だけ残すように戦う。MPの少ない戦闘用キャラも魔法を覚えとこう



ファイナルファンタジーII

大得技　東京都・山本一貴

『ドラクエIII』のお得技“防御したまま戦うコマンド技”を覚えてるかい？ F・F IIにもよく似たコマンド技があるんだ。ただし今度のは更に強力！ 使えば使うほどレベルが上がる魔法、コレを強化するためにはそーと一戦闘するしかない。メンドくさいだろ？ 魔法をMPを使わずにいきなりレベルアップできるならこんなうれしいことはないよねっ!!



❷↑先頭から3人目までの全員に魔法を選ばせる！ イザとゆー時頼りになる“デジョン”や“ヘイスト”などを選ぶと後後役に立つぞ!!
❸→4人目に順番がまわってきたらⒷボタンでキャンセル!! 先頭キャラまで戻る



ファイナルファンタジーツーだいとくしゅう

F・FII大特集!!

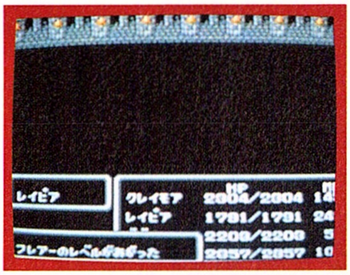
1988年の最後を飾るように現れたのが“RPGの新ブランド”F・FII!! たたみかけるような重いストーリーに負けないぐらいのお得技を一挙大公開！ コイツぁスゴイぜっ!!



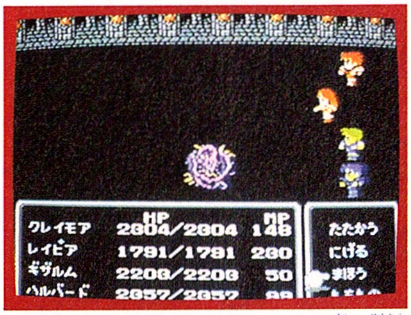
❹←同じ操作を何度も繰りかえす！ ヒマなら100回ぐらいはやってほしいねっ



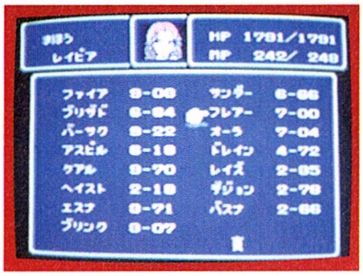
❺↑この戦闘にはいる前はあんまり使ったことのなかったフレアーだって…



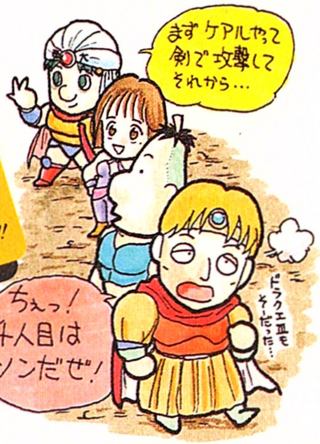
❻←ほらこの通り!! フレアーはもうレベルアップしてしまったぞ



❼↑ちなみに1回の戦闘で上がるレベルには限度がある。なるべく多くの種類の魔法を選ぼう！



❽←熟練度の上限は1レベル上がるところまで!! 写真のパターンだとフレアーのレベルアップまで15回くり返せばよいのだ！



5 スーパーバグにはソフト5本
お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本のプレゼント。もっとすごけりゃ10本だっ!!

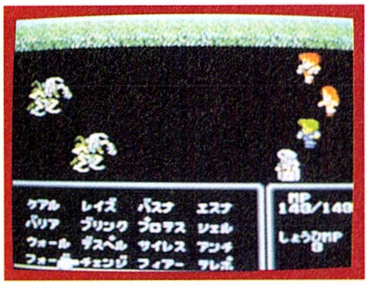
3 ハイパーバグにはソフト3本
スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本。アスキースティックでもOKだよ。

2 すぐれた技にはソフト2本
小技だろうと技は技。すぐれた使える技ならリッチに2本プレゼントしちゃうぞっ!!

1 ふつうの技にはソフト1本
なさけなくても使える技、楽しめる技ならなんでもOK。ソフトを1本プレゼント！

おまぬけ技でも特製バッジ
おまぬけな技を送ってくれた人には、バグボーイ特製のバッジをプレゼントだぁ～!!

3 弱い敵こそチェンジの的？ 即席強化テク！



ファイナルファンタジーII
お得技　福島県・関根勇

敵のＨＰとＭＰを自分のものにしてしまう魔法〝チェンジ〟。この魔法はＨＰやＭＰの大きな敵に使ってこそ役に立つモノ！　ところが弱い敵にチェンジをかけて役に立たせる方法もあるぞ。自分の体を攻撃されればされるほどＨＰや力のパラメーターが上がるのなら、魔法でＨＰを減らしても同じコトが起こるハズ！　さあ、ためしてみよう!!

❶←P58の技を使ってあらかじめチェンジのレベルを上げておくといい。ゴブリンのように弱い敵にぶつかったところで準備よし！　敵に魔法をかける!!

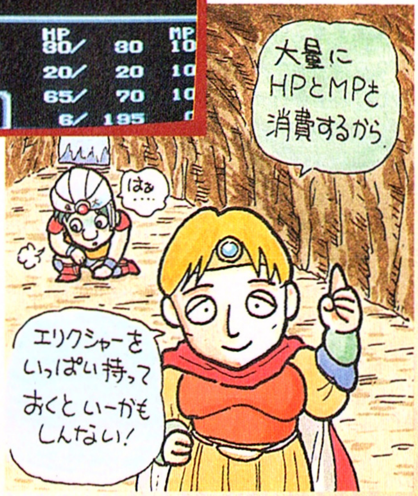


❷↑写真の敵のＨＰは6、ＭＰは0。魔法をかけた当人がこんな状態になってしまう！　ダメージをくらったのと同じってワケだ!!
❸→あとは他の仲間に敵を倒させる！　装備さえそろってればこんな奴の攻撃なんて平気





❹←戦闘が終わるとチェンジを使ったキャラのＨＰとＭＰはおもしろいぐらい最大値が上がる!!　念のためスグにケアルをかける。エーテルでＭＰを回復してもう一度挑戦！



2 究極のパーティーアタックで全員を強化!!



ファイナルファンタジーII
お得技　宮崎県・橋本進一

Ｆ・ＦIIをやってて誰もが気づく味方キャラ養成法に〝パーティーアタック〟がある。ところがむやみにフリオニールやガイに仲間を攻撃させると勢い余って殺してしまうことにもなりかねない…　ＢＢＣが送る新しいパーティーアタック法は、適当にＨＰとＭＰを減らして強くなれるスグレ技だ!!

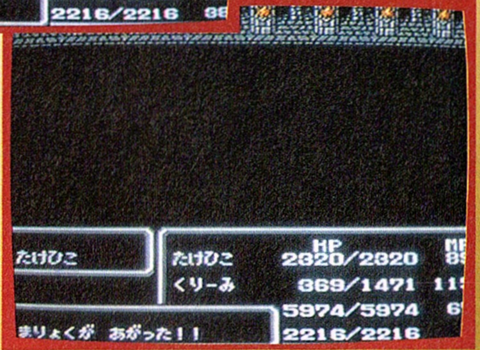
❶←まずは仲間がダメージを受けないぐらい弱い敵を探す。何ターンもパーティーアタックをするため、なかなか敵を攻撃するヒマがないのだ！



❷↑かけた相手のＨＰを吸い取って自分のものにしてしまう〝ドレイン〟はＨＰを上げたい仲間に…
❸→ＭＰを上げたい仲間にはＭＰを奪い取る黒魔法〝アスピル〟をかけちゃおう！







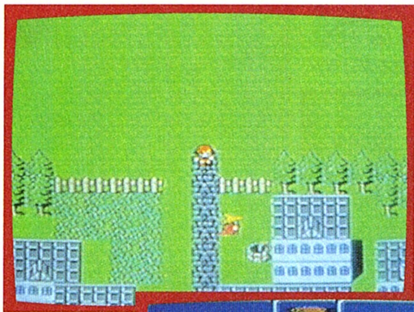
❹←1回かけたぐらいではちょっと足りない。死なない程度まで何回かかける！　クリティカルヒットがないので武器での攻撃よりは安全だぞ!!
❺↓おまけにＭＰも上げることもできる！　かけた方もかけられた方も得をしちゃう、まさに一石二鳥のお得テクニック!!　使わないテはない！

BUG★BO

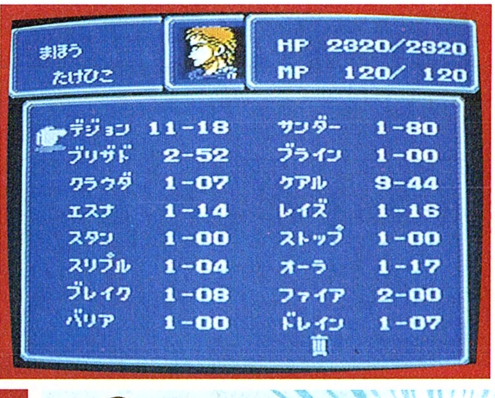
3 町の中で魔法をLアップ！

ファイナルファンタジーII
お得技　埼玉県・竹内修

敵を一気に異次元のかなたへ吹き飛ばす黒魔法“デジョン”。たくさんの敵と一発でケリをつけたい時にはけっこう重宝するこの魔法、他のとちょっと違う方法でレベルアップできる!! なんと町の中を行ったり来たりするだけ！



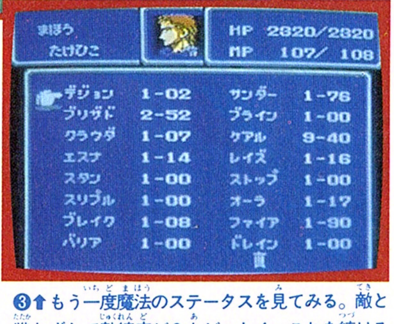
❷←町の中でデジョン！ パーティーは町に入る一歩手前に戻された!!



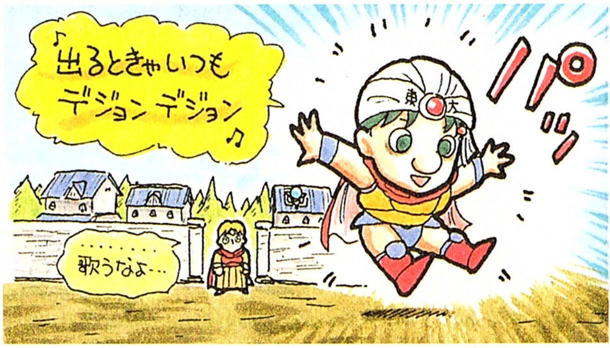
❹←要領良くやれば、5分で1レベル上げられる。これなら最高の16レベルまであっとゆー間に上げられるね



❶←技を始める前。デジョンはレベル1どころかまだ一度も使ったこともない！ この状態でどこでもいいから町に入る!!



❸↑もう一度魔法のステータスを見てみる。敵と戦わずして熟練度が2上がった！ これを続ける



1 序盤戦でMPをアップ

ファイナルファンタジーII
お得技　東京都・中岡慎太郎

ミンウが最初から持っている白魔法“アンチ”。コレを味方にかけるとかけられた相手のMPが上がる!! ミンウ以外はみんなMPが低いので、彼とアルテアで別れるまでこの技を使って強くなろう！



❶←ミンウがマリアにアンチをかけたところ！



❷↑この魔法をかけられると、かけられた相手のMPがグッとへってしまうのだ

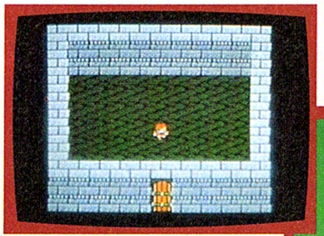


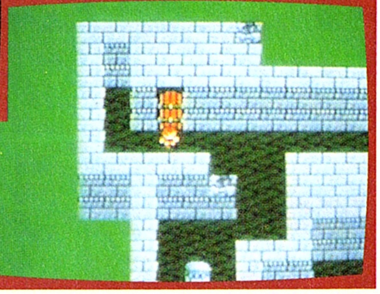
❸→ほらね！ マリアはMPがアップ。ミンウなき後の大事な魔法使いに

1 デジョンの意外な効用

ファイナルファンタジーII
お得技　東京都・むーみん

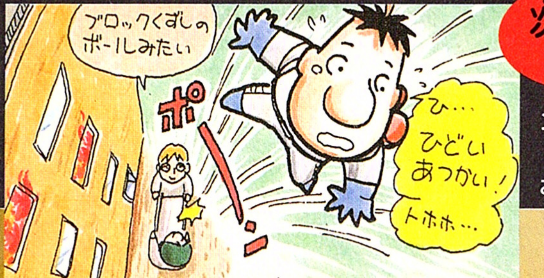
上の技からもわかるけどデジョンには何か他の使いみちがありそうだね？ 実はこのデジョン、ダンジョンや塔の中で来た道をあと戻りする効果がある。これなら洞窟の中で宝箱のない部屋に入っちゃっても敵と戦わず逃げられる！





❶↑カシュオーン城をはじめとしてダンジョンや城には意味もなく敵しか出て来ない部屋が多い！

❷→「しまった!!」と思ったらすぐさまデジョンで外に脱出しよう。むやみに歩くのが危険なのだ!!



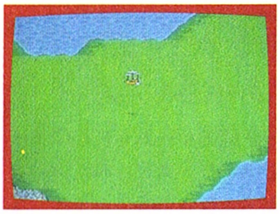
次号のお題　飛ingヒーロー

久しぶりに素朴だけど楽しい“シンプル イズ ベスト”ACGが出てきた！『アルカノイド』タイプの火災救助ゲーム、お助けアイテムやボーナスステージなど案外に深いところもあるようだ… なんだかウラ技のにおいがしてきたぞっ!! もちろん他のソフトの技も受付中!! BBCまでどんどん送ってね！

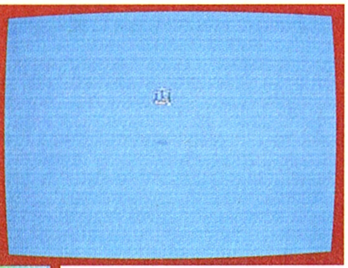
超高速飛空船でGO!!

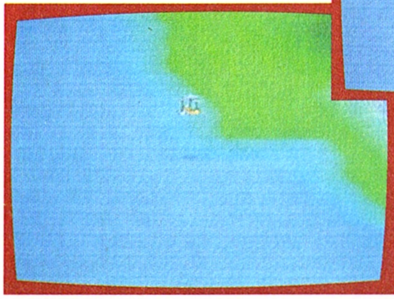
ファイナルファンタジーII
隠れコマンド　香川県・国光浩

F・F IIには全部で5種類の乗り物が登場!! 中でも飛空船はメチャ便利。なんてったって歩く速さの4倍で移動できるわ、敵には出っくわさないわ、のありがたアイテム。ところで飛空船の速さをさらに倍の8倍の速さにするコマンドが発見されたゾォ!!



❶←まず自分で自由に動かせる飛空船を手に入れよう

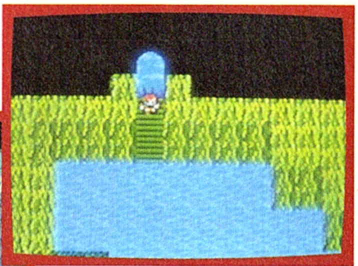


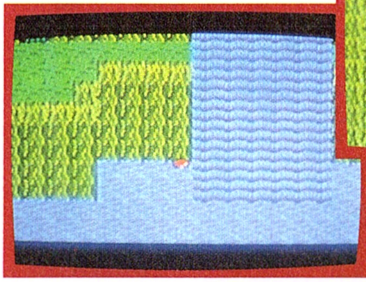


❷↑飛空船に乗り込んだらⒷボタンを32回押してみる!! ✚キーでいつも通り飛空船をコントロールしてみてごらん。なんと、ジェット機並のスピードで飛ぶようになってるゾ!!
❸←この技はセーブも可能。Ⓐボタンで4倍、8倍と切り変わるのだ!!

隠れ魔法屋を発見!!

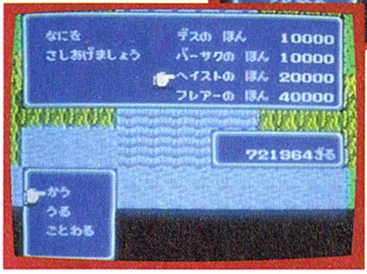
ファイナルファンタジーII
隠れキャラ　沖縄県・金城善男





❶↑地上のある場所の地下には水路のように地下水の流れる洞窟がある!!
❷←地下3層には大きな滝が流れている。ここはダメージゾーン。注意して下流へ!





❸→滝の下端から1キャラ分上流に進む。横から滝に入ってみよう! 中心部でⒶボタンを押せば魔法屋が返事をするぞ!!
❹↓ここには"デス""フレアー""ヘイスト""バーサク"を売っている!! 買い忘れていたお得魔法は今のうちに買っとこう!

皇帝との戦いまであとわずか、パンデモニウムに行くために洞窟を進まなければならない。ここの地下3層めには大きな地下滝がある。この滝のある場所には、なんと魔法屋が一件隠されていた!!

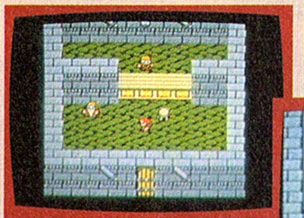
今号のおまぬけちゃん

ファイナルファンタジーII
おまぬけ技　愛知県・やまおさ



❶↑ミスリルはすぐに加工されて、武器や防具として発売されるようになる!

セミテ鉱山で苦労して手に入れたミスリル鉱石、キミはもうアルテアの武器屋に渡したかな? これで売られている中で最高の装備ができるハズ! さっそくお金を稼いで買いに行ったら… アレ? どこへ行ったのか、店の人がいない… なんてね。実は透明人間になって武器を売っていましたとさ!





❷↑次の目的地はフィン! その前にアルテアの武器屋に入ってみる。ミスリル武器を売る男が消えてしまっている!! どーしたの?
❸→とりあえず男のいた所の前でⒶボタン!! 普通のメッセージが!

おハガキ大募集!!

鬼は外〜、福は内! てなワケでもう2月。あわただしいお正月もひと段落して、またコタツ&ファミコンの日々がやってきたっ!! まだまだ寒いけど、BBCにポカポカ暖い春をひと足先に運んでくれそうなステキなおハガキ、送ってくださいね♡



3 死んだ面からスタート!

ドラゴン スピリット
コマンド技　大阪府・峯元高志

シューティングゲームに"コンティニュー"がないのは本当にツライ!『ドラ・スピ』には2回だけコンティニューモードが選べるお得なコマンド技があるんだぜ!!



❶↑タイトル画面で✚キーを上上下下左右左右と操作。仕上げにⅡボタン、Ⅰボタンの順に押す





❷↑音が鳴ったら成功!! まずはゲームをスタート。ごく普通に楽しんでいい!

❸←ゲームオーバー… タイトル画面にもどると、"CONTINUE"の表示が!





❹↑スタートすると、ゲームオーバーになったステージからゲームが始まる!ラッキー♡

❺←コンティニューは2回まで。だけど残り人数が3倍になったと思えばこれほどウレシイことはないね?

3 タテ長ドラ・スピ?

ドラゴン スピリット
コマンド技　新潟県・倉丘銀四郎

アーケード版のゲームをFCに移植すると『ドラ・スピ』みたいなタテ長ゲームはヨコ長になる!やりづらいと思うゲーセン野郎に。

❶↓タイトル画面でリセット、つまりセレクト+スタートを57回連続でやってみよう!





❷←ヨコ長のTV画面にタテ長のゲーム画面が出現!! 当然キャラクターはフツーよりも小さくなっている



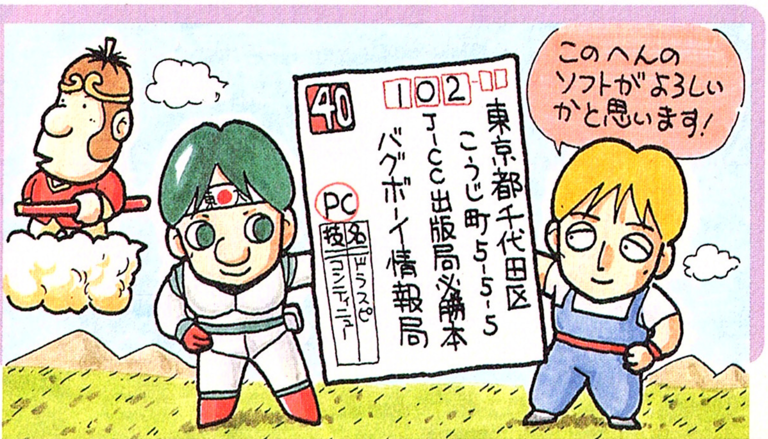
❸→フツーのゲーム画面。これはこれで充分楽しめるのだけど… 敵の出現はナカナカつらいものがある!



❹←ゲームセンターで『ドラ・スピ』をやりこんだ人ならタテ長画面で思いっきりプレイした方が楽しいに決まってる!! この際だからこのままゲームをクリアしてみよう! 果たしてエンディングはタテ長になるか?

ハガキくれ〜っ!!

1月〜2月はPCエンジン用ソフト、特にHu-CARDでいいモノが発売される!本格バトルアクション『ビジランテ』をはじめ、なつかしの『ソンソン』のPC版『SONSONⅡ』、そしてSFウォーSLG『ネクタリス』とヨダレの出そーなソフトがメジロ押し!! まだまだPCエンジンだけでも捨てたもんじゃない! BBCはPCエンジンソフトのウラ技も常時募集中。ドンドン送ってくれ!!



人の頭はどんどん笑いを求めてる!

FNN



確かに、ひとりで考えているより、BBCを読みながら互いの頭脳を使って、弱い所を補い合う方が、面白い事がいくらでも湧いてくる。さぁ、BBCを読み出そう!

文字ネタ、ここに極まるっ!

いくらなんでもいないだろ!!

★**クリティカルヒット**の出せる通り魔。

東京都・禎吉七番

♨いきなり、オッカナイネタだなぁ。それって、うまくヒットしないと痛いぞぉ。

★ファミコンをやる前に、必ず**キスミント**（リラックス用）をかむ奴。

千葉県・モンガー'89

★**夜の六本木**で赤松さんを見かけたことがある奴。

大阪府・虎那魅兼人

♨そっちは、たまにしか行かない。新宿のてあとろんと言う店の方がよくいるらしいぞっ!!

★必本に載った**アベレージ**を調べるやつ! ちなみに私は3割1分5厘!

神奈川県・ヒゲオヤジ

★連射全盛期を懐しく思い、他人の家を訪問するとき玄関のチャイムを連射してしまう**高橋名人。**

北海道・万屋梅之助

♨ピピピピピ…ポンって感じかな。それってウルサイぞぉ!

★**早く常連になりたあーい**と叫ぶ妖怪人間。

神奈川県・ぱふぱふむすめ

♨私もナスじゃなくて人間になりたぁーい! ベムベラベロッ!!

★寄生虫検査のフィルムに小さな**ゴキブリ**が付くやつ!

大阪府・近藤昭彦

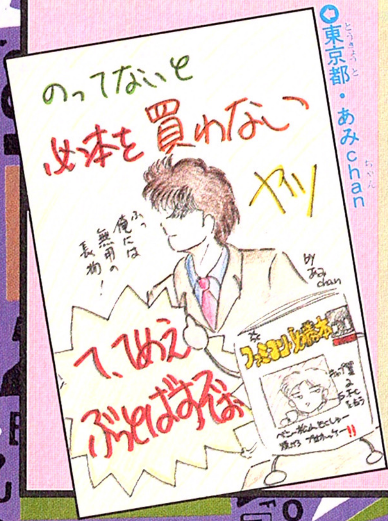
♨寄生虫検査で昆虫を見つけんな! 他にアル中や荒井注がいたら怖い!

★ネタがありすぎて、**腐らせてしまった奴!**

福岡県・大牟田のRADICAL-KI.



⇨愛知県・岡戸孝宏



⇨東京都・あみchan

投稿人が考えた企画コーナー!

いくらなんでもやめてくれ!!

企画考案者／北海道・のび太のび

♨それでは早速ネタを読んでもらいまひょ。

- 排便中のはみがき!
  埼玉県・ジャニー
- 大橋巨泉の英語教師!
  鳥取県・Wモアモア
- クソゲーの定価販売!
  長野県・野沢菜助

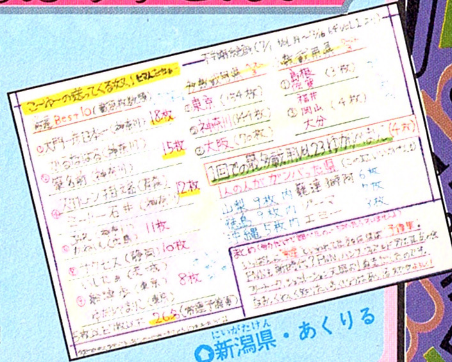


埼玉県・CBR

努力をすれば報われる!? という新企画!

がんばりやさん!

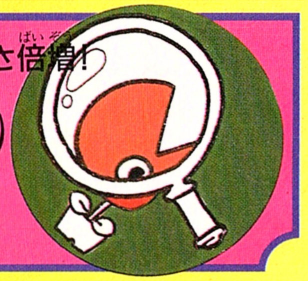
今後、がんばった人が現われたら必ずこのコーナーに載せてあげよう! 今回は、すごく詳しくデータを整理してくれたあくりるだ!



⇨新潟県・あくりる

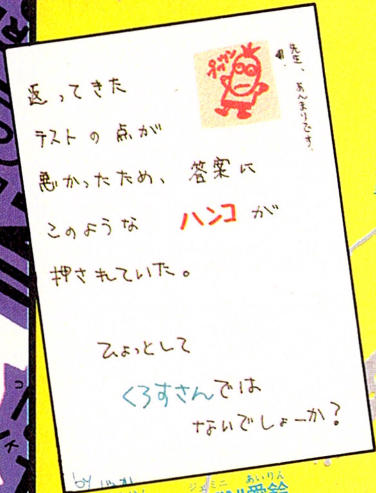
見やすくなったから、面白さ倍増！

へんなもの発見伝



・誌面改正の理由・

読者のみんなから、このコーナーのハガキはとっても見にくーい！って言われちゃったの。さとみも見にくいなぁと思ってたんだ。そこで、ハガキをすべて大きめに扱ってみました！ どう？ 見える!? 大きくしたから、採用の確率が低くなっちゃったけど、内容がわかりやすくなったでしょ。みんなガンバでハガキ送って来てねっ！



石川県・GEMINI愛鈴

♨こんなハンコだったら、さとみわざと悪い点取ってたなぁ。なんちって…。



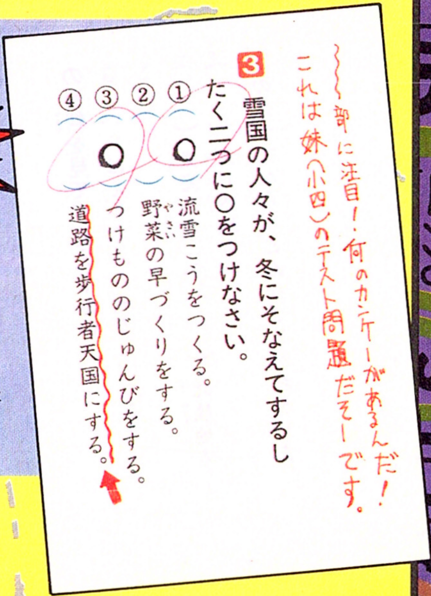
京都府・零戦

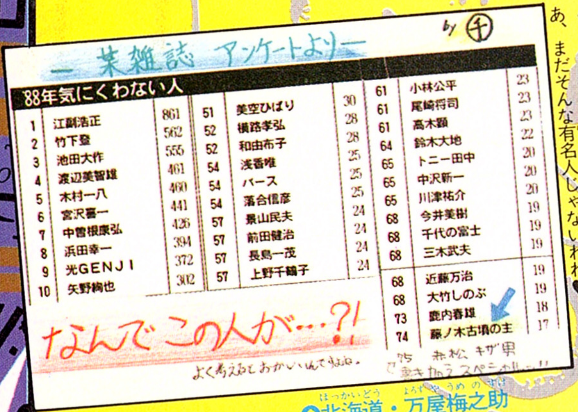
♨ヤダもーっ！ 選んだのさとみじゃないですからねっ!! やめてよねっくろすさん！

優秀

青森県・HACHISUKE

♨これはジョッカーの仕業だわ！ こうやって将来常識のわからない人間を作ろうとしてるのよ！ 本来なら"ハガキの買いだめをする"よ。さとみもジョッカーかしら!?





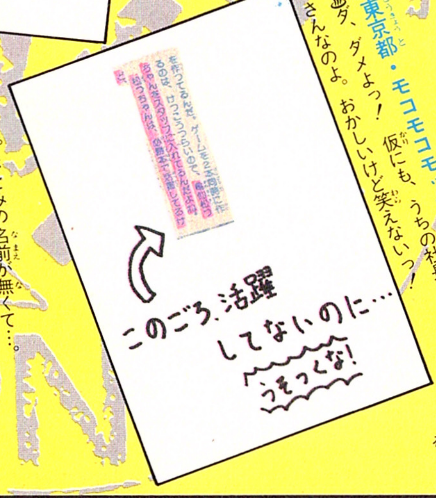
一某雑誌 アンケートより一

'88年気にくわない人

1	江副浩正	861	51	美空ひばり	30	61	小林公平	23
2	竹下登	562	52	横路孝弘	28	61	尾崎将司	23
3	池田大作	555	52	和由布子	28	61	高木顕	23
4	渡辺美智雄	461	54	浅香唯	25	64	鈴木大地	22
5	木村一八	460	54	バース	25	65	トニー田中	20
6	宮沢喜一	441	54	落合信彦	25	65	中沢新一	20
7	中曽根康弘	426	57	景山民夫	24	65	川津祐介	20
8	浜田幸一	394	57	前田健治	24	68	今井美樹	19
9	光GENJI	372	57	長島一茂	24	68	千代の富士	19
10	矢野絢也	302	57	上野千鶴子	24	68	三木武夫	19
						68	近藤万治	19
						68	大竹しのぶ	19
						73	鹿内春雄	18
						74	藤ノ木古墳の主	17

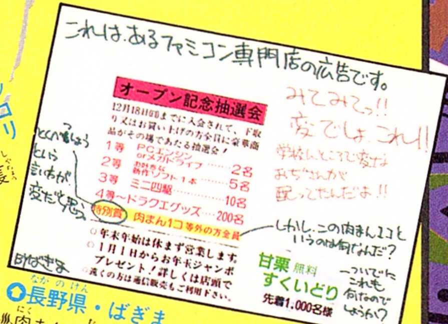
北海道・万屋梅之助

♨よかった。さとみの名前が無くて…。あ、まだそんな有名人じゃないわね♥



東京都・モコモコモッコリ

♨夕、ダメよっ！ 仮にも、うちの社長さんなのよ。おかしいけど笑えないっ！



長野県・ばぎま

♨肉まんは蒸してあるの？ 甘栗は熱い鍋に手を入れてすくうんじゃないわよね!?

三国一の大バグ野郎

やい！ となりのおばさん。自転車でマクドナルドのドライブスルーをするのは、やめろっ!!

福井県・ドラえもん

カエルになったり、タヌキになったりしているマリオは、自分の人生について、考えたことがあるのだろうか？

神奈川県・大門和彦日本一

オレの辞書には"攻略本"という文字はない！ というヤツ！ そんな単語は辞書にはねぇーよ！

東京都・アウちゃん

おい！ おっさん、子供たちの前で「燃えろ野球拳」なんか買うんじゃねーっ！ 教育的指導をみまわすぞっ!!

大阪府・KAI

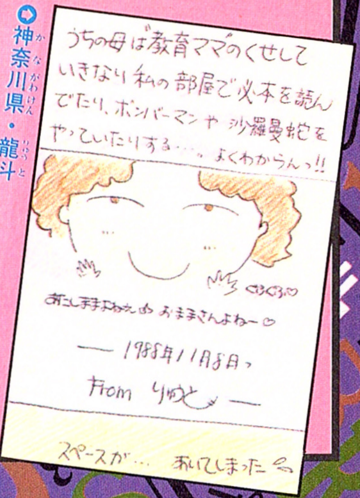
ドラクエグッズの海賊の宝箱！ 何だおまえはっ！ 29万8000円だと!? オレたち貧乏人がそんな高い物買えるわけないだろっ!! と言う私は、50万円近いパソコンを買おうとしている。

愛知県・山口寛憲

おい！ 郵便局のおっさん!! 俺が入っていくと、ハガキを数えだすのはやめてくれっ!!

群馬県・鈴木正明

♨つーことで、ワッハッハッ！ 次回もパワーあるハガキを待つ！



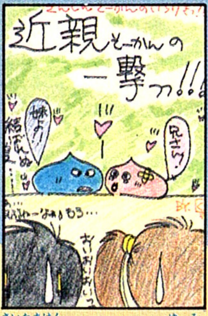
神奈川県・龍斗

今、ドラパラが生まれ変わる!!?

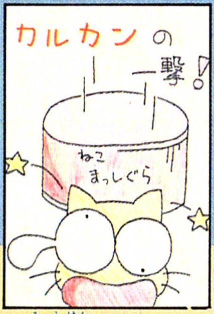
ドラクエパラダイス

続・一撃シリーズ

♨IVが発売されるまで続きますように。パンパン!



⬆埼玉県・C-MOON友美



⬆三重県・まる

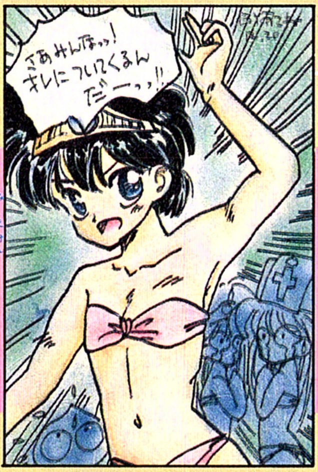


⬆神奈川県・筆名前

あぶない水着コンテスト

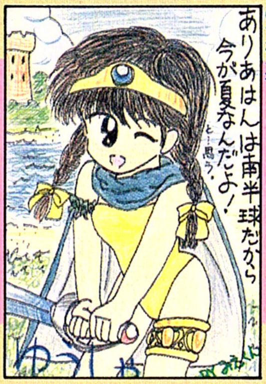


➡三重県・あてね



⬅埼玉県・明日香

♨さぁ、今回は勇者特集だ!! しかし、勇者ってヘンなネタばっか。ああ、かわいそーなIIIの勇者。



⬅東京都・みえくん



⬅静岡県・怪鳥ロプロス

ウソツキは投稿人のはじまり!?

うそも方言

★タ～イムショック!!
(訳) 去りし日の思い出。
北海道・サンデー

★原発は安全です。全く危険はございません。
(訳)原発って、本当はすごく危ないんだよ。でもこう言うと、電力会社のおじさんがほめてくれるんだよ。お小遣いをくれることもあるんだよぉー。
埼玉県・獅子心王

★パンッパンパンッップシュ——ッ!
(訳)このっこのっいーかげんに死ね! しぶといゴキブリめっっ! それっとどめの○ンチョール!! 苦しめ苦しめ～～～っ!
京都府・めらぞーま

★ぼくのポテトはチンチンチン♬
(訳)おいしくないよ～～っ!
岩手県・サイコ・ソルジャー

★はんた～い、はんた～い。かいさ～ん、かいさ～ん。
(訳)共産党
山梨県・鉄っちゃん

★ブーーッ
(訳)そのうちくさくなるから、鼻をつまんでね。
群馬県・鈴木正明

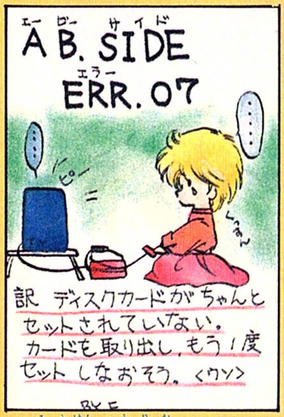
★のっけてくれてありがとう!
(訳)PNのルビまちがえたの、どこのどいつだよ。ばっきゃろぉっ!!
北海道・伊森彩

♨コメンなさい…。わたしです。



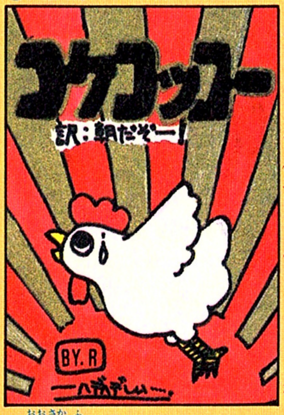
⬆大阪府・ハタ坊

♨ギャハハハ。あいかわらずみごとにハマってます。さすがFNNの長老! ダテに年くってませんねっ!



⬆三重県・恵利織

♨どことなくほのぼのしてていーねェ。それにしても、いまどきディスクシステムとは…、お目が高い。



⬆大阪府・りりあ

♨なんか日本のあけぼのって感じで、平成元年にふさわしいネタだね。今年はガンバらなくっちゃだわ。

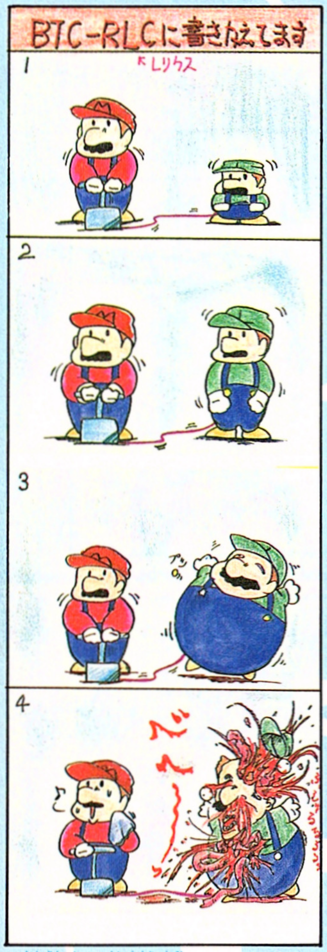


⬆石川県・GEMINI愛鈴

♨おみごと! ローラ姫の本心だね。しかし、痛いトコつくなあ。さんざん宿屋泊まったからなぁ……。

全国民が参加できる落書きページ!

紙コン アトランダム



⬆大阪府・雷炎龍飛

♨ゲゲ、スキャナーズッ! あんまり、リアリティを追求するんじゃないぞぉ!

⬇三重県・ドラゴン喰エスト



♨似てるぅー! 必本からパクッたんじゃないの? 右手にマイク持たせたら完璧だったのに!



⬆岩手県・パラ坊

♨またもや能面ネタだなぁ! まだまだ続きそう。期待してよっと。



⬆千葉県・たぼっち

♨確かに"うるせえ"と言いたくなるよな。相手は女性じゃなくて変なおじさんだもんな。

⬇福岡県・七代目のまるこめ



♨空をこえてぇーラララ星の彼方ぁ~♪ そうか、アトム君は任天堂に就職してたのか。機械に強いもんな。



⬆大阪府・ボブ雄大

♨本当にデッカァーイッ! さては静香ちゃんのぬいぐるみを着たジョッカーだなぁ?



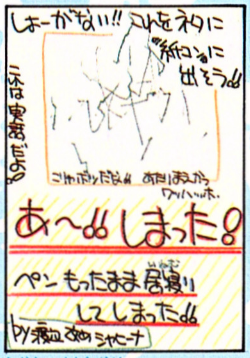
⬆神奈川県・武蔵真也

♨ちょっとぉ。こわいよ、これっ! 見方を変えればグッキーにも似てる!?



➡東京都・サウスポー

♨サウスポーとやら、あんたは、エライ! ところで、残りの199枚はどうしたっ!? ちゃんと必本に投稿してくれよなっ!!



⬆愛知県・渡辺改めシヤヒーナ

♨こういうことってよくあるよなっ。オイラの原稿用紙、みんなこんな感じだぜっ!

⬇滋賀県・アブラハムIII



♨そ、そうはさせないぞっ! 収容所にとっては大切なお客様だ! そうた易く他に渡してたまるかっ!

⬇大阪府・ハタ坊



♨あ、ごめんなさい。ノコノコだとばっかり思ってました。それでは失礼!

♨何を言うんだチミッ! 大切なのはハートだ! 顔なんか気にする…よなそれじゃ。



➡愛知県・まじしんず

HIPPONかばあガール

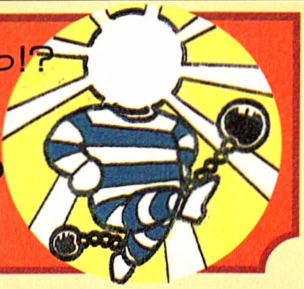
♨おや、誰かと思えば。ハガキの方が可愛すぎないか? ボカッスカッドン。や、やっぱり、現物にはかなわない…。

⬇神奈川県・筆名前



ボツるかどには福来たるっ!?

没収容所



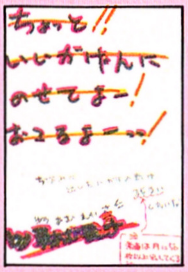
…その他の囚人…



大阪府・雷炎龍飛

♨そう！　あきらめてはいけない!!　努力した人にはそれなりの事はする！

♨サイコーッ！　本当は終身刑にしたかったけどレイアウトの関係上ダメになっちゃった。ゴメン！



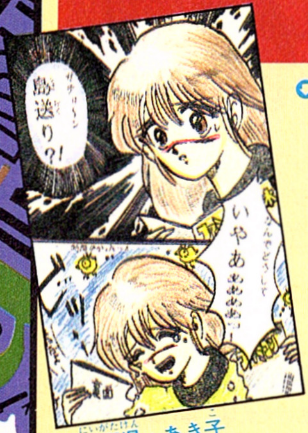


東京都・ゆかりべまりこ

岐阜県・ＰＮはひとつに

♨そこで、この人。ネタをふってないし、毎回同じような事ばっか。ＰＮを２種類書いて来たりして、とても困る！

今号の終身刑

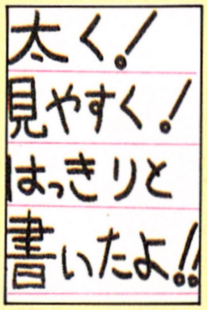


新潟県・あき子

♨テ、テメエー！　必本を引き裂くなんてあまりにもひどいじゃないかっ！　えぇーい、面白いから今度は終身刑のトップだ！

神奈川県・かるなばる

♨おまえさん、だいじなモノを忘れてないかい!?　やだよー。ネタかかないでどぉーするんだよ。お天道様のバチが当るよっ！



奈良県・エッグマン

♨シンプルでいい作品だ。もう少し太くて見やすいお隣りさんのような字で書いてきてくれたら、書類送検ぐらいだったのに。



Vol.1で採用した〝あくりるさん〟のハガキに数多くの意見が来た。そこで一言。誰がどこに出そうがいいんじゃないかな。そりゃ必本に投稿してくれるのは嬉しい。しかし、みんなには自分の意志をしっかり持った人間になって欲しい。自分のやりたい事をおもいっきりやる。これが一番の贅沢だし、とても大切なことだと思うんだ。

今号のおまけ企画

面白いネタを放っておくのはもったいない！　と言うことで設けたこのコーナー。今後も面白いのが集まれば載せて行くぞっ！

ナゾラー問答

問相撲で最高の位は？
答①港のヨーコ　②横浜　③横綱
神奈川県・大門和彦日本一

問ウィズにある、種族の名前は？
答①神奈川県に　②ノーム　③注意報
神奈川県・れててぁん

問ＦＦⅡのモンスターは？
答①ソルジャー　②あんまり　③ですよ！
静岡県・テドンかつどん

柱

●載るなら出すな、出すなら載るな！　常連さん！
神奈川県・浅川敬子

●円楽ぅ〜　そこのハシラ　一本取れ！
石川県・GEMINI愛鈴

●常連は　遠くにありて　近きもの
大阪府・飛路勇騎

●何立ち読みしてる！　さっさとお買い
千葉県・ラピュタ

募集 さとみ、みんなのハガキが楽しみ！



さぁ、募集の時間よっ！　さとみ最近みんなから来るハガキが楽しみでしょーがない！　だってすっごく笑えるんだもん。小ジワが増えそうで心配でもあるけど。ところで、最後に出てきた〝おまけ企画〟だけど、ナゾラー、柱に限らず送ってきてね。懐しのゲームデザイナーなんてのもいいじゃない!?　過去にやってた企画なら何でもいいんだって。さとみも出そうかしら。

いくらなんでもいないだろ！

こんな奴いるかよ、と思う奴を紹介してくれっ！　実在する人物でも、そーでなくてもかまわんゾ！　笑えたらそれでいい。つーことだ！

へんなもの発見伝！

雑誌、新聞、広告など、ありとあらゆるものからオッカシィー〝へんなもの〟を見つけてさとみに教えてね♥　待ってまぁ〜すっ！

三国一の大バグ野郎

日頃言えないうっぷんを、ここで一気にぶちまけよーぜっ！　とにかく何でもいい。文句があったら黙ってないで送ってくれぇいっ！

紙コンアトランダム

絵ネタなら何でもアリ！　ヘタでも、ＦＣネタでなくてもいいっ！　感性だけが勝負なのだっ!!　大爆笑もんの強力なネタを待ってる！

ドラクエパラダイス

ドラクエネタの宝庫だぜっ！　ドラクエに限らず、ＲＰＧネタなら何でもいーやっ!!　とにかくハガキが欲しーのさっ!!　よろしく。

うそも方言

想像を絶する大ウソを、君んとこのお国言葉で表現してくれ。方言でなくても良い。君の創造力しだいで、言葉は無限に広がるのだっ！

没収容所

没のよーでボツじゃない。何でもアリアリコーナーだっ！　とにかく何でもいい！　笑えりゃそれでいーんだっ！　さぁ、投稿しよう！

SLG入門講座

最新ゲーム実戦編

数年前の冬は「ああ、寒い！ なんと、室内なのに息が白いではないか！ 鉛筆を持つ手がかじかむ。線が震えてしまう。あー、またリテークの嵐が吹き荒れるんだろーなぁ…」とゆー状態だった。あー、必勝本のお仕事ができてよかったなぁ。編集長さん、ありがとー♥



キングオブキングス

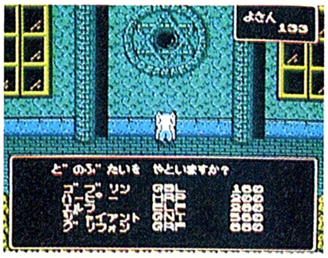
ナムコ	カセット（バッテリーバックアップ付）
発売中	¥5900

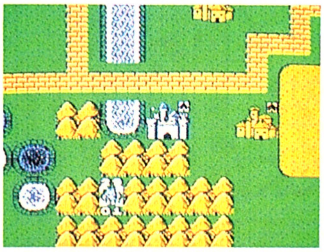
とゆーワケで、息も凍らない部屋で"キング オブ キングス"をプレイしたのでした。で、今回は「ルシファーとの戦い」後半戦のポイントの解説をやってしまうのであった。ぬくぬく。

アトラス平野を取り戻せ!!

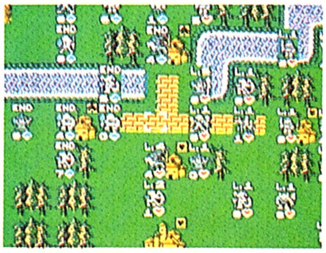
「キングウィルカム」「エレンディア進撃」、2つのシナリオをクリアすれば、いよいよ後半戦突入だ。じゃ、「奪回アトラス平野」から始めよう。

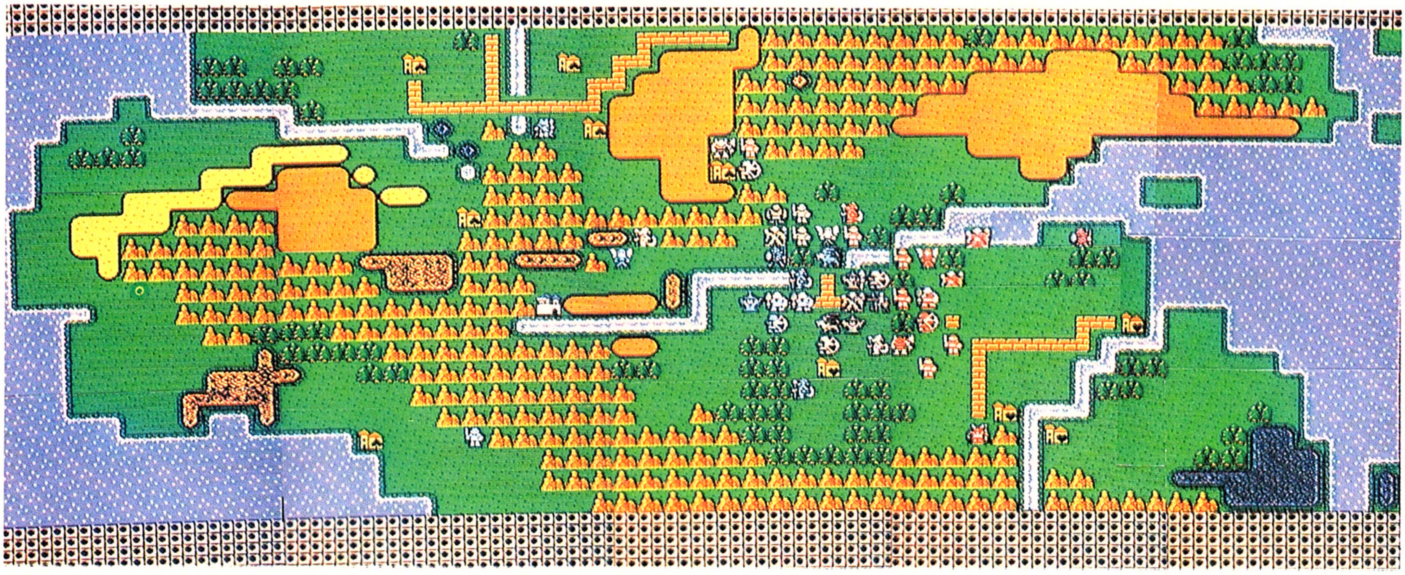
まずは、下のマップをじっくりと見てくれよな。ルシファーの城は平野を望み、すでに9つの町をおさえている。一方、我が城は平野部に出るためには、山脈越えをしなければならないし、町も少ない。で、ポイントは、いかにマップ中央の町をおさえるか、なんだね。そのネックになるのが中央の山脈だ。ハーピーやグリフォンのよーに空を飛べるユニットなら関係ないけど、地上ユニットにとって、山脈越えは大苦労だよね。そこで、南の城へキングを移すワケだ。で、いつ移動するかが、問題なんだよね。なんせ移動中はユニットを雇えないからね。で、第1ターンはファイターを2ユニット、ハーピーを6ユニット雇う。第2ターンもハーピーを雇いまくって、キングを移動させる。ハーピーは町が集中している場所に送り、キングが入城するまでの間前線を維持するのだ。


▲まずは、足の長いハーピーを雇いまくって、マップ中央に前線を作ろう


▲ポイントはキングの移動時期。早い内に行なわないと戦線の維持がムズかしくなる

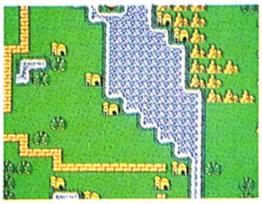
キングが入城すれば、山脈越えの必要もなくなるし、ユニットの展開がグッと楽になる。そろそろナイトやソーサラー、モンクのクラチェン・ユニットも育て始めたいしね。ま、中央の町々をおさえれば、勝利は目前だ。ジャイアントやゴーレム、グリフォンなどのビッグユニットや、ソーサラーのバルなど、効果的に使おーね。


▲ここが激戦区だからね。キングが移動してないと、ツラいのが分かるだろ

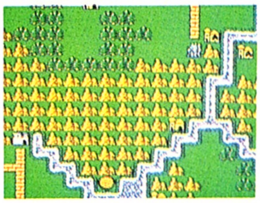


そして決戦

そして、最終シナリオ「決戦のケオシアム」だ。舞台はルシファーの本拠地ケオシアム地方。さぁ、がんばろー！



◀湖岸に点在する町を取る事が、勝利への第一歩



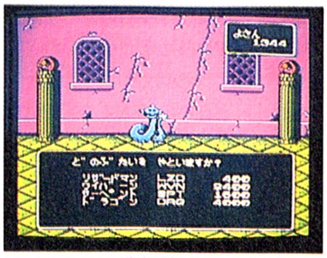
▶やっぱり、キングの山脈越えが必要なんだ

で、マップだ。広い。イヤになるぐらい広い。しかも、とーぜんのことながら町の展開はルシファー有利。こっちの城は山の中。やれやれ。じゃ、このマップのポイントを列挙してみよーか。それぞれの解説は次のページだっ！

一番のポイントは、中央の湖の回りに点在する町々だ。ここをルシファーに渡さないことが重要。ま、湖南岸はともかく、西岸の町まではおさえておきたいね。

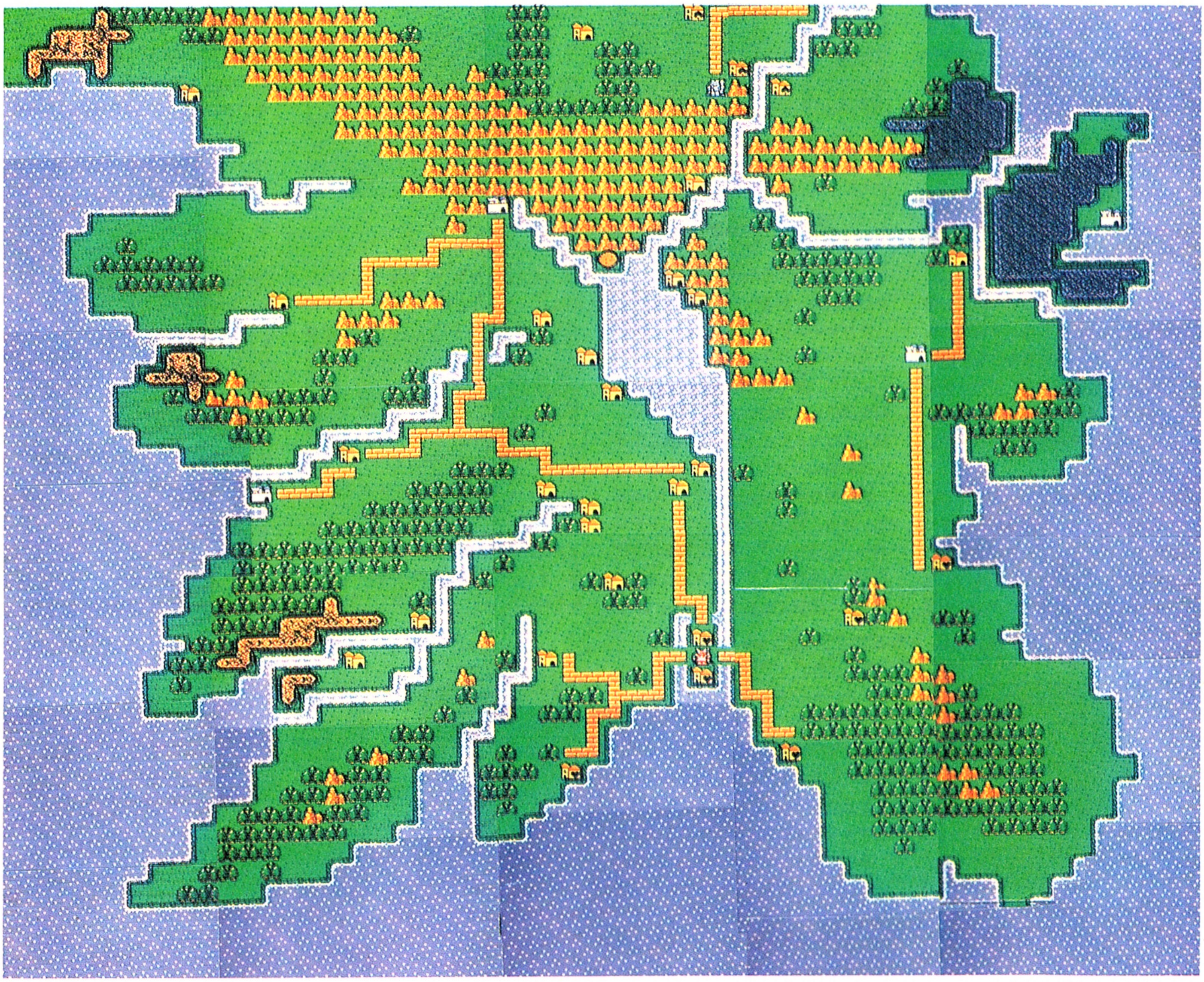
とーぜんキングは、南西の城へ移ることになる。この移動する時期もポイントだろう。最初の城から地上ユニットを展開しようなんて、悠長なことはやってらんないよ、ホント。そのためにも、最初は大量のハーピーで前線を維持するのは、前のシナリオといっしょ。湖の北東部から南西部にかけて前線を張り、ファイター到着を待とう。

このシナリオからすべてのユニットが登場するワケだけど、サーペントとワイバーンは使えるよ。特にサーペント。湖岸の町を守るのにこんな頼りになるヤツはいないぞ。少しぐらいムリをしても、早いうちに雇いたいね。最強のドラゴンは高いし、足も遅いし、ムリに雇う必要はないからね。実際、私はドラゴンなしでクリアしたしね。



▲このマップで大活躍してくれるのがサーペントだ。多少ムリしても、ソンはない！

▼最終シナリオだけあって、マップは広大だ。ちょっと、苦労しそーだよね。だけど、ポイントになるのは中央の湖周辺なんだ。ここの町々さえおさえれば、勝利を確信してもいいだろう。この辺をおさえれば、予算もガバガバなのさっ。サーペント、ワイバーン、ジャイアント、グリフォン、ナイト、ソーサラー、高価なユニットも好きなよーにそろえられるだろう。こーなると、打倒ルシファーなんて、時間の問題になっちゃうのさ。とにかく、湖回りをおさえること!!



ドラゴン族は強力だ！

前述した通り、ドラゴン族は強力だ。特にサーペントとワイバーン。マップ中央の湖にサーペントを２ユニットも配置しておけば、守りもカンペキだし、南岸の町を攻めるのもラクだしね。ただし、陸上では移動力も攻撃力も激減するのだ。ゆえに、陸上での行動は、極力控えるよーにしよう。水中にさえいれば、ほとんどのユニットを圧倒できるからね。

ワイバーンも使える。攻撃力も高いし、足が長いのがうれしい、文字通り空の王者なのだ。ハーピーやグリフォンなど、足の長いキャラをおさえるにはもってこいのユニットなんだ。

ドラゴンはムリして雇うことはないだろう。高いし、遅いし、維持費もかかる。コイツはマルチプレイモードで拠点防衛用に使うのがベストなんじゃないかな。


▲空の王者、飛竜ワイバーン。大きな移動力をフル活用しよーぜ！


▲水の王者、水竜サーペント。水の中にいる限り、その強さはハンパじゃないぞ

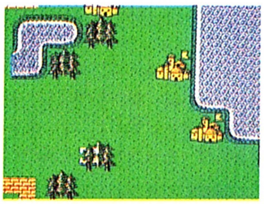

▲陸の王者、最強のユニット、ドラゴン。足の遅いのがタマにキズ♡

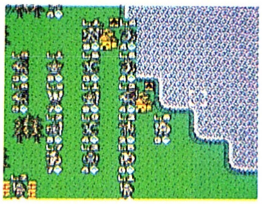
湖岸の町をおさえろ！

それじゃ、この広大なケオシアム地方で一番大事なポイントはどこかってゆーと、中央にある湖の回りに点在する町々なんだ。ここをおさえて、湖の南西にある川岸の町々、そしてルシファーの城ってゆーのが、基本的な進攻ルートなんじゃないかな。もし、もっと確実に勝ちたいんだってゆーのなら、ルシファーの城を攻める前に、ケオシアム地方の東部や西部に点在する町々を狙ってもいいだろう。ターン数は増えちゃうけど、ルシファーの経済力を低下させれば、この後の展開が、すっごく楽になることは間違いないからね。

まぁ、湖北岸の２つの町は、なんの


▲我が軍の城は山の中。地上ユニットが前線に出るには、山脈を越えなきゃいけない。いつまでも、ここにいちゃ、不利だよね


◀なんとしても、この３つの町を手に入れろ！


▶で、ここを補給基地にして、南進するのだ

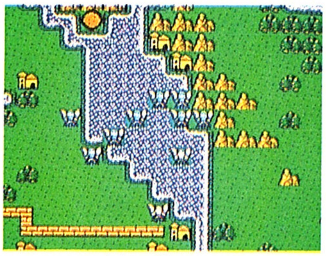
問題なく取れるよね。湖南岸の２つの町は、おそらく…ってゆーより、絶対にルシファー軍に取られちゃうだろーな。ここまではいいよね。さて、問題は湖西岸の３つの町なんだ。ここはなんとしても取りたい。いや、絶対に取らなくちゃいけない場所なんだ。この場所を補給基地にできないと、南への進攻がメッチャクチャ苦しくなるし、キングが移動した城を守るのもキビしくなるしね。ラスト・シナリオ「決戦のケオシアム」の最初の目標は、この湖西岸の町なんだぞ！

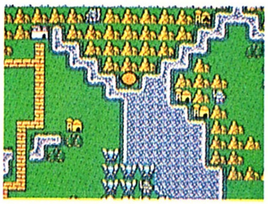
まずはハーピー。それからキング

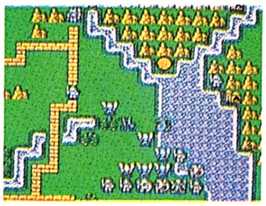
じゃ、西岸の町をおさえるためには、どーすればいーかだ。これは何度も書いたけど、大量のハーピーで町周辺を固め、ルシファー軍に取らさないよーにすることが重要なんだ。このシナリオに限らず、足の長いハーピーでがんばって、ファイターの到着を待つのが基本なんだね。

で、第１ターンはファイター２ユニットとハーピー６ユニット。第２ターンは予算全部をハーピーにつぎ込む。ハーピーで前線を張ったら、キングは南西の城へ移動。なんせ、キングが南西の城へ移動するのに６ターン以上かかるからね。なるべく早い時期に行なった方がいいだろう。ハーピーの数が不安なら、もう２、３ターン待ってもいいけど、遅くとも第５ターンには移動を開始した方がいいな。とにかく、地上ユニットにとって、山脈越えにかかる時間はバカにならないからね。

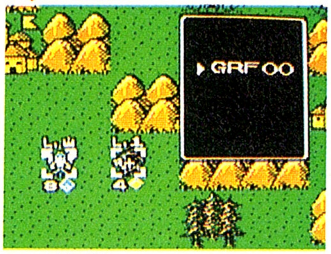
城を移る間に軍資金も貯っているだろーから、思い切ってサーペントを雇おう。このマップでは、主戦場が湖南西部になるので、サーペントの力がいかんなく発揮できるんだ。サーペントは、多少のムリをしても雇う価値があるユニットなんだぜ。


▲とにかく、最初の数ターンはハーピーを雇いまくって、湖に前線を張るのだ。南岸以外の町を、ルシファーに渡してはダメ！


◀で、その間に、キングを移動させようね


▶予算がたまってるから、サーペントを雇うのだ

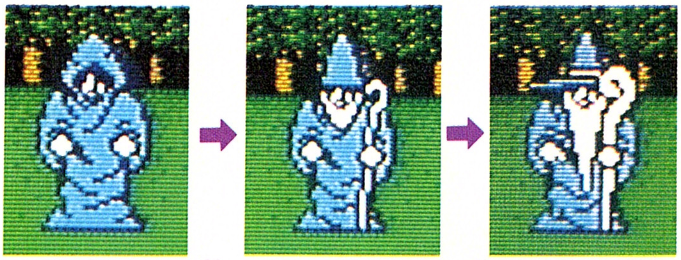
♔レベルとクラスチェンジ



▲この通り♔レベルのハーピーは、１レベルのグリフォンと互角にケンカができる。こーなるとハーピーもバカにできないよね

ユニットには経験値があって、レベルアップすることは知ってるよね。レベルは９段階で、最高が♔レベルだ。♔まで成長したユニットは強いぞ。たとえば♔のハーピーは、１レベルのグリフォンと互角にケンカができるんだ。

また、ナイト、ソーサラー、モンクは♔レベルになるとクラチェンをして、脅威的に強くなる。２階階のクラチェンをさせれば無敵に近くなるんだよね。ユニットは大事に育ててあげましょ！


▲クラチェン・ユニットを育てるのも、このゲームの楽しみの一つだ。写真は、魔法使いの成長ね。左から、ソーサラー、メイジ、ウィザード。クラチェンをすると、攻撃力など、格段にアップするから、大事に育ててあげよーね。とにかく全滅だけは避けるよーに！

シミュレーション天国

SIMULATION PARADISE

タイレル辻の考えるピント

去年の今ごろシミュレーションゲームってなんだか知らなかった人も、平成元年になったら"通"になってたりして。人生っていろいろあるあるね。

SLGによる生活破壊について…

さてみなさん、SLGをプレイしていて、なにが一番恐いと思いますか？　え、なんで恐いと感じなきゃなんないんだって？　そう感じた君はアブナイッ！　もしくは、まだSLGの本当の世界を体験したことのないラッキーな人でしょう。それは、なんと言っても「タイムワープ」と、人間関係に亀裂が入る、という事なのです。タイムワープは、RPGでも似たような体験が出来ますね。そう、ゲームを始めたのは、確か昼過ぎだったのに、フッと時計を見ると6時過ぎ、そしてまたフッと時計を見ると深夜2時を回っていた、なんていう事です。その時のショックは、まるで時間を飛び越えてしまったかのような錯覚に陥るほどなのです。これは、ある事に集中すれば、SLGじゃなくても、お勉強などでも感じられる事ですね。ただ、SLGの場合は1つの戦局が終了しない事には目が離せないので、長時間集中してしまうことになるのです。RPGも長時間プレイしますが、1つの戦闘が短いし、ダンジョン等の途中でなければいつでもセーブ出来るようになっているので、タイムワープを経験するような事は少ないのです。まだ学生のうちはいいんですが、社会人ともなると次の日の仕事に影響するので、その人の人生をも左右しかねない、という状況になってしまうのです。

次に、人間関係の崩壊ですが、これが一番悲惨です。まず、短気な人はSLGに負けたりするとイライラして、まわりの人に当り散らしたりします（あ、こりゃオイラだ）。まだこれぐらいならいいのですが、ハマリにはまって、コンピュータウイドウならぬ、SLGウイドウの出現、その逆、そして友だちと対戦してのケンカ等になると、問題は簡単に済まなくなります。よくあるパターンは新井素子先生宅のような、夫がはまって、あまり相手してくれなくなった、という症状でしょう。これには、かかる前の対処が肝心です。そのうちアキるだろうとあまく見ていると、1年でも2年でもほっとかれちゃうので、充分注意しなければなりません。そういう人はまともな人生をあきらめて、ゲームライターになる事をお薦めします。しかし、ライターになっても、現実逃避によるタイムワープを体験することになるのですが…。

そろそろこのコーナーもネタがつきてきたので、不定期連載とさせて頂きます。次回はメガドライブ大戦略が出た頃でしょう。そいじゃ！



パソコンゲームおすすめ情報

大海令◉アートディンク ￥12800 PC98版のみ

地球防衛軍とか、A列車で行こうという作品を出しているアートディンクというソフトハウスが、とんでもない海戦SLGを作り上げた。それが今回紹介する「大海令」なのである。舞台のシナリオは、真珠湾攻撃と、本土防衛戦だ。まず、真珠湾の戦いを行い、その戦果が後の本土防衛戦に関係してくるようになっている。つまり、本土防衛戦で有利に戦いたいなら、確実に真珠湾攻撃で戦果を上げなければならないのだ。

さて、キミは連合艦隊指令長官という地位にある。まずは、編成本部で艦隊と航空部隊の編成をしなければならない。持てる部隊は8部隊までだが、少ない艦船しかない真珠湾攻撃では、戦力を集中して戦った方が有利だろう。その後、リアルタイムで戦いは進んで行くんだ。そう、このSLGは1機1艦隊を動かすのでなく（出来るけど）、敵と遭遇したらこのように行動しろとか、攻撃目標はこのポイントだと、指示をするものなのだ。あとは、状況に応じて各艦隊に命令を下すだけ。だからこそ、初期の設定が難しくなるというわけだ。とっても難しいんだけど、戦闘中のあの緊張感は、他のSLGでは味わえないものがあるぞ。ぜひとも実際に見てもらいたいものだ。



▲少ない艦隊で戦力と指揮を集中させるか、それとも分散させておくか…

⊙SLG専門用語集

【パラメータ等に使われる用語集】

その奥にどんな意味があるのか？

SLGはリアルさを追求するために、いろいろなパラメータ（数値設定）を作っています。今回はそれらの、細かい用語について解説してみましょう。

移動距離＝そのコマが平地で移動できる距離の事。当然地形が悪くなれば移動できる範囲はせまくなります。しかし、中には戦闘機は連続して同一ヘックス内にいられないとか、攻撃後再び移動できる、という設定もあります。

射程距離＝そのコマの砲撃できる範囲をいいます。中には3～5コマの間というように近い所は攻撃できなかったり、はずして隣接する部隊に攻撃してしまうこともあるんです。

燃料、食料＝これがなくなると動けなくなってしまいます。特に食料は、何ターンか食料がない状態が続いた場合餓死するという設定もあるので、確実に補給路をおさえておく事が必要になってくるわけですね。

総合攻撃力＝攻撃力は、その部隊の所有する火力、それに経験値で決まります。例えば、火力×部隊数×経験率（％）×ランダム計数、というようになります。これに、敵の防衛力や、敵味方の地形効果をいれて、攻撃結果を算出するわけです。

核兵器＝SLGの中には戦術核の使用を認めたものがあります。しかし、核は普通の戦術よりもはるかに高度な知識を要求するものです。上級者以外は使っても、ただむなしいだけでしょう。

連載2

DRAGON LORE

ドラゴンロアー



最後の竜に捧げる歌

STORY・手塚一郎　ART・加藤俊章

前回までのあらすじ

狩りを成業とする〝キルニアの一族〟には掟があった。17になった者は、族長の定めた獲物を狩らなければ追放となるのだ。アモンに与えられた相手は、アルメティスの廃墟に巣食う魔獣・蛇人であった。同族の狩人・バルベットやシーマ、女魔法使いのグレイたちに追い立てられた蛇人が、アモンの眼前の闇から現れた。戦うアモン。だが、蛇人の尾による攻撃が形勢を逆転した。剣を奪われてしまったアモンに蛇人が襲いかかった……。

2 月下の青竜

アモンの首すじは、冷たいものにつかまれていた。ぬめぬめとした鱗――蛇人の掌である。それに、かなりの力が込められていた。

――喰われてしまうのか。

と、アモンは思った。

左の眼には額からの血が流れ込んで見えず、正常なはずの右は焦点が合わなかった。眼前に化物がいることしか判らない。

しゃあああぁぁ――。

生臭い呼気がアモンの顔にかかった。

蛇人の、歯のない口が近づく。

その時、アモンの手に短剣が触れた。三日前にバルベットから譲り受けたものである。

それを抜くや、蛇人の下腹部に突き刺した。生き残るための本能的な行動であった。

ぎゃるるえぃぃぃ――。

研ぎすまされた銀の刃は、たやすく根元までもぐり込んだ。おびただしい量の体液が吹き出し、アモンは束縛からの解放を知った。

若き狩人は、短剣を力まかせに引き上げた。

ぶちぶち、と肉を裂く感触がアモンの全身を粟立たせた。蛇人はすでに絶命していた。

「アモン――」妖魔が、どっと倒れた時に野太い声が響いた。バルベットが満面に笑みを湛え、歩いてくる。「やったじゃねえか」

「この短剣のお陰です」

アモンは息を切らせ、かろうじて言った。

「何を言いやがる。大体な、剣なんてものは使う奴がいてこそ力を発揮できるんだぜ。どんな名刀だって、所有者が役立たずなら鹿一匹殺せんさ」

「――はい」

「だから、この場合、つまり――」バルベットはそこで言葉を切り、頭を掻いた。

「つまり短剣よりも、それを使いこなしたアモンの方が凄い。そう言いたいんでしょ？」

グレイが続けた。

「そう、俺が言いたいのは、それなんだよ」

「柄にもなく難しいことを言おうとするからよ。まったく、あんたは戦うことしか能がないんだから」

グレイが呆れたように言う。「少しは次期族長らしくしなさいよ」

「は、余計な世話だ。俺が族長になったら覚えておけよ」

「あーら、楽しみね」

グレイは笑って受け流した。

「ところでアモンはもちろん合格ですね」

シーマが老戦士の前に進み出た。

「まあ、蛇人は倒せたし、最後まで生きることを諦めない姿勢は立派だ」ディナンは目を細めた。「合格としてもよかろう」

薄暗い通路に歓声が響いた。キルニアの一族に、新たな〝狩人〟が誕生したのだ。

「さてと、そろそろ村に戻るとするかな」

ディナンが腰を上げた。

老戦士は、地下二層目への階段に向かって歩きはじめた。残りの者がそれに従う。

いや、全員ではなかった。バルベットが気がついた。

「おい、シーマ。何をしてるんだ。行くぞ」

エルフの戦士は、蛇人の亡骸を熱心に観察していたのだ。

「どうした。蛇人がそんなにめずらしいか」

ようやく一行に追いついたシーマに、バルベットは声をかけた。

「私は本当に目が悪くなったようです」

「何だ、それは」

巨軀の戦士は、おもしろそうに訊く。

「蛇人が――。気のせいか、人間に戻りつつあるような……」

「おいおい、変なこと言いだすなよ。魔道書ばかり読んでるからさ。狩りでは眼の良さが生死に関わってくるぜ。大切にしろよ」

「はい」

シーマは浮かぬ貌で返事をした。

――廃墟の外。

キルニアの新しき勇士 アモン・グルート

斜陽が草原を緋色に染めあげていた。

やがて光が大地と平行になり、連なる山に没したとき、妖魔が跋扈する闇の刻が訪れる。

生けし者、そして死せる者にまで狂気を投げかける月の光――それは蠢く影に妖しく艶やかな化粧を施し、本性を暴きたてるという。

キルニアの五人の狩人は長い影を引きずり帰途についた。

キルニアの村は〝過ちの野〟のはずれに位置していた。周囲を白い木の柵に囲まれ、三十余りの粗末な家々が建ち並ぶ。

廃墟から戻った五人は、多くの出迎えを目にした。一行の帰りを待つキルニアの者たちである。誰もがこぼれんばかりの笑みを湛えていた。忙しくなるのを大人たちは喜んでいる。幼いころから見知ったアモンと訣れずにすむこと。そして今晩の祝宴のこと――。

家々からは幾筋もの煙が立ちのぼり、肉の焼ける香ばしい匂いが、ひんやりとした夜気に沁みた。広場には、かがり火が天をも焦がさんばかりに焚かれ、開放された倉からは酒が次々と運びだされる。

やがて宴が始まった。

アモンは族長に導かれ、広場の中央に立った。

族長キース・バーンは言った。

「我らキルニアの一族に、新しい狩人が生まれた。サインの息子、アモンだ」

狩人たちが、一斉に沸いた。

それが静まると、次に長老がアモンを祝福した。が、それで儀式は終わった。すぐに料理が配られる。キルニアの民が小難しいことや演説が嫌いなことを承知しているかのように実にあっけないものだった。

剣を持つ手に杯を持ち、楯の代わりに竪琴を抱え――人々は唄い、飲み、食べた。

肉を焼いたもの、炒めたもの、干したもの。野菜、木ノ実、果物。チーズもあった。

生命を賭けた狩りに身を置く彼らは、日頃の行動から想像もつかないほど陽気だった。

と、その騒ぎを避けるように、広場の隅にふたつの影があった。痩身と頑軀――対照的なふたりが向かい合って座っている。シーマとバルベットだった。

「そうそう、風の精についてお話しすることになっていましたね」

シーマは、杯を口から離して言った。

「ああ」

「その前に、まず基本的なことから話しておきましょう」黒髪の男は、そこで一度言葉を切り、再び続けた。「そもそも、魔法と呪術は同じものなのです」

「ほう」

「魔法とは、地水火風の四つの精霊にマティリアーナと呼ばれる彼らの糧を大地から解放し、その代償として得ることのできる〝大いなる力〟です」

「精霊と取引するわけか」

「はい。マティリアーナ――西の大陸では単に〝マナ〟と呼ばれているそうですが――をなくして精霊たちはその存在を長く維持することはできません。しかも彼らは大地からそれを抽出する術を知らないのです」

「汚ねえ取引だな」

バルベットは酒を飲み干した。「呪術も同じなのか？」

「こちらは取引する精霊が〝地〟に限定された魔法とでも思ってください。ただし〝生きていない媒体〟が必要です。そもそも呪術とは、相手に死を与える手段のひとつとして発展しました。あらゆる生物は地に生まれ、地に還ることを利用するわけです。地の精の力を借りて、相手を呪う――これが呪術ですからね」

「ややこしいな」

「そうでもないんですが――」シーマは自分の杯をバルベットに差しだした。

巨軀の戦士は、それを受け取ると一気に流し込んだ。

「素面じゃ聴いてられんよ」

シーマは、それを頼もしそうに見つめた。

「ここからが話の本筋です。風の精に限らず、精霊は自分の本質を表す名前を必ず持っています。そして、それを知られることは相手に己の支配権を与えるも同じなのです」

「名前を知られただけで奴隷になるのか？」

「言い方は悪いですが、そういうことになりますか」

「呪文とは、どう違うんだ？」

「鋭い質問ですね。呪文は精霊召喚命令と、術師が望む効果とを掛け合わせることで得られる一種の言語です。つまり裏を返せば、目的に合った呪文を唱えなければなりません。それに対して〝名前〟を使った召喚は――」

「一度、精霊を呼んでしまえば自由に命令できると」

「その通りです。こちらは混合呪文としての使用はできませんが、単独では最高の効果が得られます。〝名前〟は、その所有者の生命の流れを受け継いでいるのです」

「召喚の方法が違うだけなのか」バルベットは頷いた。「するとグレイの奴は、風の精霊の名前を知っていることになるな」

「ええ。〝名前〟は、魔法使いの財産ですから――」シーマは後ろから近づく人の気配を感じ、言葉を切った。

「よう」バルベットが明るくそれを迎える。

腰に短剣を帯びた少年であった。降り注ぐ蒼い月の光に全身を濡らし、栗色の髪は神秘の色を湛え、青い瞳はさらに深く、きらきらと輝いていた。戦士としての成熟を待つ、キルニアの若き狩人――アモンである。

「ああ、ちょうどよかった。アモン、あなたに頼みたいことがあります」シーマはバルベットの横に座った少年に言った。

「ぼ、ぼくに、ですか」

アモンは驚いて訊いた。全てにおいて自分よりも優れている妖精戦士の頼みとは何なのだろう。想像すらできなかった。

「明日の探索に行きませんか。私の代わりとして――」

「お、おい、シーマよ。そいつは」

「いけませんか？」シーマはバルベットに訊いた。

「いや、だめだってことはねえがよ。どうし



てアモンを」

「もっと場数を踏ませたいということもありますし――」

「それだけか？」

バルベットはシーマの貌を見た。

「かないませんね、あなたには」瘦身の男は笑った。「実は調べたいことがあるのです」

「蛇人のことか」

「とても気になりましてね」

「ふむ」バルベットは、しばらく考えていたが、アモンに視線を移して、

「お前はどうだ？」と訊いた。

「ぼくは、ぼくは行ってみたいです」

「判った。俺から族長に話をつけておく」

「助かります」そう言い残すとシーマは立ち上がり、広場のほうへと消えた。

あとにバルベットとアモンが残った。

「おい、いくら探索だといっても気を抜くんじゃねえぞ。場所が場所なんだからよ」

「死の砂漠――ですね」

アモンは力強く頷いて言った。

それは〝大喰らい〟と呼ばれていた。

イラジア島のほぼ中央。大空を流れる雲を突き抜け、一本の大樹がそびえていた。ヴァルハラの樹である。

それを中心として、広大な砂漠が広がり続けていた。砂は大樹の根元から滲みだし、溢れて今なお止まることを知らない。野を駆け、湖を飲み干し、街を喰らうことから、その名がついたという。このままでは島全体が砂に覆いつくされてしまう恐れさえあった。地に生ける者の絶滅の危機である。

まさに〝死の砂漠〟であった。

アモンが頼まれたのは、この大喰らいの探索だ。もちろん、ひとりで行くわけではない。アモンの他に三人いる。そうでなければシーマがアモンに頼むわけがなかった。

先刻、初めて〝狩人〟として認められた少年は、遠くから眺めたことしかない広大な砂の地に想いを馳せていた。

――あれは、もう八年以上も前のことだったな。そう、父さんに連れられて〝中の街〟に行ったんだ。

街はずれの宿屋。

大きな窓。

夜が明ける少し前に初めてそこから砂漠を見た記憶がある。一番手前の濃い紫の砂丘。次のは、もう少し薄い紫……。遠くなるにつれて、だんだん色が白くなっていった。

何番目だっただろう。そこには砂があるのかどうかも判らないほど青くて、白くて、少しだけ黄色だった。空との境目さえなかった。

やがて青一色に白い亀裂が浮かんで、その上が空で、下が砂漠だと教えてくれた。ふたつのものは、どんどん自分の本当の色を取り戻していく。太陽の横には、凄く大きな樹が立っていた。

「アモン、どうした？」

バルベットの声が、アモンを現実へと引き戻した。

「いえ、何でもありません。昔のことを思いだしていただけです」

「恐かったら、やめてもいいんだが」

「こ、恐くなんてありませんよ。ただ――」

「ただ？」

「あんなに美しい砂漠が、ぼくたちを苦しめているなんて信じられないのです」

「自分の目で確かめてくるんだな」バルベットは立ちあがった。「今晩は早く寝ろよ」

「はい」

アモンは大きな戦士を見あげて答えた。そして彼が、酒がねえぞとぼやくのを耳にしながら再び空想に浸るのだった。

――夜。

それも真夜中であった。

唄うこと、食べることに疲れた人々は、すでに自分たちの家へと戻っていた。宴の続きを夢見て、明日への活力を蓄えているのだ。

草原を風が渡っていった。

爽やかな風である。

さわさわ、と草が鳴り、やがて静まった。

誰もが眠っているはずだった。

しかし――。

広場から少し離れた草地に身体をあずけた少年がひとりいた。横になっているが眠ってはいない。

目を開いていた。

月の色をしている。

漆黒の闇に、青銅の雲から流れ出た蒼い月が、少年を見おろしていた。アモンもそれに視線を返す。

――月が蒼い。見ての通り、そう思った。

今日は色々なことがあった。まるで、いつもの何十倍もの時間が存在したかのような感じさえした。

初めての狩り。

初めて見た魔法。

初めて飲んだ酒の味。

初めてバルベットが誉めてくれた。

そういえば、父さんや母さんのあんなに嬉しそうな顔も初めてだった。

忘れられない一日だ。

アモンは目を閉じた。月光が瞼を透かして入ってきた。それが夜明け前の蒼い砂漠に変わる。

草が揺れた。

また風が吹いたのだ。だが、先刻のそれとは明らかに違う。わずかな空気の流れが微風となり、草を薙ぎ倒すほどのものとなった。

ごう、と大気が唸ったとき、アモンは眼を開いた。そして見たのだ。月を遮り、大きな異形のものが飛ぶ姿を――。

長い首。家一軒ほどもある巨大な体軀。それらは全身を青い鱗に覆われていた。蝙蝠のような翼は大きく広げられ、その後方には、たくましい尾が波うっている。

蒼い竜であった。

それが東から西へと飛んでいく。

アモンは竜の行く先を見届けようと立ちあがっていた。

――どうして、こんな場所に竜が？

竜は〝狩竜の一族〟の乱獲により、絶滅の危機に瀕していた。数少なくなった彼らは、大樹ヴァルハラに群れ、恐ろしき狩人たちから逃れているはずであった。それがなぜ、この地に――。

青竜は失速した。

翼を立て、大きく風を受けている。高度が、ぐんと下がった。そして木々の隙間に、その巨体を隠したのである。キルニアの村から、さほど離れていない小さな森であった。

それを見たアモンは迷っていた。村の人た



ちに知らせるべきか。見なかったことにするか。それとも自分ひとりで——。

早く行かなければ、竜はいなくなってしまうかもしれない。そう思ったとき好奇心が急に頭をもたげ、知らず知らずのうちに走りだしていた。

間もなく眼前に黒々とした森が迫った。少年は腰の短剣を確かめると、さらに速度を上げた。

乱立する木々を縫い、下生えを踏みしだいて進む。月の灯りが葉を滑り、枝を抜けて、滴り落ちた。地面に映る蒼いまだらが、ゆらゆらと不気味に揺れている。

大地から、馬の首が生えていた。アモンの背丈の五倍はある。大きい石像であった。

蒼光に、ぞっぷりと濡れそぼったそれは、太古にイラジアを支配していた巨神族の所有物であったと伝えられていた。

何故こんなものを造り、どうしてここに置かれているのかは不明である。現在までに発見されているだけでも二十以上あった。

アモンは、この馬を象った巨大な石像を横目に相変わらず全速力で疾っていた。

——竜は森の中心にある空き地にいるはずだ。それ以外に竜が降りられるわけがない。

片耳が欠けた馬の石像が姿を現した。目指す空き地は近い。人々にとって石像は大切な道しるべなのであった。

突然、森が開けた。

降り注ぐ月光が草地を照らし、蒼い泉と化している。

そして竜がいた。

アモンに背を向けている。

大きな黒い翼が見えた。

それが少しだけ右に動き、代わりに左から長い首に導かれて蜥蜴のごつい頭がのぞいた。

馬とも蜥蜴ともとれるその貌は、後ろに流れる二本の角と、炎の如き双眸と、けわしい岩山を想わせる牙とを備えていた。

蒼い鱗に覆われた怪物は、若き狩人を見つめている。喜び、怒り、哀しみ、楽しみ——

蒼い巨竜が運んできた 黄金の髪の少女……

何れも感じられぬ眼であった。ただアモンに視線を向けている。それだけのことだ。

が、やがてそれにも興味を失ったかのように、驚きに震える少年を再び背にした。

ばさり、

と、音を立てて翼がひろげられた。

それがいっぱいまで後方に引かれる。

そして、たわんだ巨体が伸び切る瞬間に打ち振られた。

空気の塊が大地に叩きつけられ、竜が浮いた。突風に、蒼く光った落葉が舞う。水面から大魚が跳ねたような光景であった。

しかし竜は魚と違い、水へと戻りはしない。ぐんぐんと高度を上げ、ついには見えなくなった。

ややあってアモンは、天から引き剝すようにして視線を竜がいた場所へと戻した。

舞い上がった葉が、はらはらと落ちる。それは蒼く、黒く明滅し、夜の森を幻想的に彩った。父さんや母さんが言っていた森の恐ろしさは、そこになかった。美しさのみが存在するのである。

――！

村へ戻ろうとしたアモンは、思わず声を上げそうになった。先刻まで竜がいた少し向こうに、人が倒れていたのである。

少女だった。

薄い紫の服を着ており、腰まで届くであろう黄金の髪は、少々茶色味がかっている。

――竜が運んできたのだろうか。

靴を履いていない彼女の足は土にまみれ、血がにじんでいる。しかも月灯りに目を凝らすと、少女のものとおぼしき足跡が、西の方角からこちらに続いていた。少女が森を歩いてきたことは明らかだった。が、不可解であることに違いない。異形の怪物と人間の娘。刻と場所を同じくして存在していたことが偶然とは思えないのだ。

何れにせよ、今は理由を知る術はなく、少女を森に置き去りにするわけにもいかない。アモンは、薄紫の衣に身を包んだ少女を抱き起すと静かに背負った。

と、それを待ちかまえていたように森の木木がざわめいた。風もないのに、である。

幹を震わせ、梢を揺らし、触れ合う葉がさわさわと鳴った。ざわめきが地中に這う根を通して隣りの樹に伝わり、そこからまた別の樹へ移った。今や森全体が蠢いている。

アモンの体が強張った。

――森が目覚めた？

アモンは耳が痛くなるほど聞かされた食人樹の話を思い出していた。

夜半過ぎ、邪悪な樹霊に憑かれた木々が、目覚めて人を喰らうという。しかし、あれは伝説の中でしか生きることのできない哀れな妖霊であって……。 ……。

村へと疾るアモンの前に、ゆるゆると枝が伸びてきた。少女を背負っているために短剣を思うように使えようはずもない。若き狩人は、やむを得ず左へ進路を変えた。だが、そこにも蕾を模した黒い梢が触手の如く迫った。

アモンはすばやく辺りを見回した。他の木木からも枝が伸びてくる。逃げ道は――。またしても左だけである。そこからずっと樹霊どもに侵されていない道が直線に続く。少年の青い瞳が一瞬にしてそれを見いだした。

そして、まさに唯一の逃げ道へと足を踏み出そうとした瞬間である。アモンは悟った。これが森から獲物を逃がさないための罠であることを。危険を承知で森を突破するしか道はなかった。

アモンは左手で少女を支え、短剣を抜いた。それで、ぬっと突き出した枝に切りつける。

刀身に月光が跳ね、樹霊の触手を切り落とした。凄い切れ味であった。半透明の、どろりとした粘液が溢れて糸を引く。蠢く枝は驚いたように退いた。

森が怒っていた。幹をぶるぶる震わせ、その先になる無数に分かれた枝が錫杖のように音を発した。

生温い大気が動く。が、風は吹いていない。樹木が風を産んでいるのであった。

木々の乾いた軋みに葉ずれの音が加わる。長く、短く。高く、低く。それは大いなる呪文の詠唱にも似ていた。

アモンは疾る。木々は傷つくのを恐れてか、さらなる攻撃は仕掛けてこない。

と――。焦りが足元からの攻撃の反応を鈍らせた。大地を突き抜け、鞭のように根が伸びてきたのだ。それはアモンの右手首を捕らえ、凄まじい力でしめつけた。痺れた掌から短剣が落ちた。

アモンは獣さながらに吠える。左は少女を支え、右は根に奪われていた。絶体絶命である。潜んでいた枝が待ちかまえていたように次々と現れた。

「アモン――！」

突然、聞き覚えのある声が大音量で暗い森に響いた。空気が、びりびりと震動する。野太い、しかしどことなく優しさを秘めた声であった。

予想だにしないできごとにアモンと樹霊は凍りついた。森は刻に忘れ去られたかのように静まり返る。動くものは存在しないと思われた。

突然、大きな男が樹の陰から飛び出した。

圧倒的な質量の筋肉が月下に躍る。

右手には、ごつい長剣が握られていた。

「――バルベット！」

男はアモンの叫びに応えるより速く、少年の右に位置する樹へ剣を打ちおろした。

ぼこん、と音がした。斬ったのではなく破壊したのだ。同時にそこから伸びる根は力を失い、アモンの右手に自由が戻った。

しゅるるぃ。

きっききききぃぃぃ。

樹霊は、おののいていた。ざわめきが一瞬にして大気から消える。樹霊とはいえ、無謀な戦いは避けるのだ。

「帰るぞ」バルバットはそれだけ言うと背を返し、いま来た道をたどる。

アモンは短剣を拾い、後に続いた。

前を進むバルベットの発散する闘気に恐れをなしたためか、樹霊の宿った〝憑り代〟はそれ以来、ぴくりとも動こうとしなかった。

三人は森を抜けた。

眼前には月光を浴び、妖しくうねる草原が広がっている。

「竜を追ってきたのか？」バルベットがようやく口を開いた。

「すみません、勝手なまねをして」

DRAGON LORE

　アモンは自分の軽率な行動を悔やんでいた。死んでいたかもしれないのだ。
　と、そこで気がついた。
「——バルベット、あなたも竜を？」
「見た」
　そして剣を肩に担いだ超戦士は、恥ずかしそうにつけくわえた。
「年甲斐もなくドキドキしちまってな。後先を考えずに追ってきたわけさ。結局のところアモン、お前と何も変わらんのだ」
「でも、そのお陰で助かりました」
「単なる結果さ」
　バルベットは笑った。「で、その娘は？」
　アモンは、これまでのことをすべて話した。蒼い竜が東から飛んできたこと。それが囁きの森に降りたこと。森の空き地で、竜と目を合わせたこと。そして、そこで見た幻想的な光景のこと。残された少女——。
　バルベットはアモンの背中で安らかな寝息を立てている少女に目をやった。
　三人は、すでに村を囲う柵の前へと辿り着いている。
「竜が連れてきたのか、妖魔の類か……」
　バルベットは、ぽつりとつぶやいた。
「そんな——この娘は普通の人間です」
「惚れたか？」
「ち、違います——」
「何にせよ、放っておくわけにはいかんな。お前のところに空きのベッドがあっただろ。そこにでも寝かせておけ」
「父さんや、母さんには？」アモンが不安そうに訊く。
「俺が叩き起こして話しておいてやる。ほら、早く行け」
　アモンはバルベットに促されて家に入った。そして、現在は使われていない寝室のベッドに少女を横たえた。
　長い金髪が白いシーツに散り、そっと掛けたはずの毛布が起こしたわずかな風に舞った。見慣れぬ光景に、アモンの胸は高鳴った。
　すぐに、眠い目をこすりながらアモンの両親が入ってきた。
「ほう、かわいい娘じゃないか」
　アモンの父、サイン・グルートだ。
「本当に。アモンも、隅におけないわね」
　夫に続くのはルシィである。
「か、母さん——」アモンは驚いて叫んだ。
　が、彼らはそんなことを気にもせず、他にもああだこうだと言いたいことを言うと自分たちの寝室へと戻っていった。
「物わかりがいいというか、いい加減というか——相変わらずだな、お前の親は」
　アモンの両親と入れ替わりで部屋に入ってきたバルベットは呆れて言った。
「まあ、サインも寝ぼけたぐらいで妖魔を見逃すとは思えんし」
「それじゃ、やっぱり人間の——」
「そういうことだ」言いながらバルベットは踵を返した。「はやく寝ろよ。探索は結構きびしいぜ」
「はい。おやすみなさい」
　バルベットを見送ったアモンは、眠れるのだろうか、などと思いながらも自分の寝室へと向かった。

（次号へつづく）

あとがき

　手塚ですっ！
「最後の竜～」の第二回目、どうでした？
　アモンが「キルニアの一族」として認められ、宴のあとで青竜と少女に出会う——ここまでがプロローグで、次回からはメインのストーリーに入っていきます。
　特に「大喰らい」と呼ばれる砂漠の探索は、物語中でも一番に書きたい部分なので、ぜひ読んでください。期待されちゃうとプレッシャーを感じてしまうのですが、やっぱり乞う御期待とでも書くんでしょうね、普通は。
　さて、もう気づいた人もいるかと思いますが、このお話は本筋よりもディテールに凝ってみたつもりです。特に魔法や呪術に関しては文献に見られる形体をアレンジして使っています。少しマニアックかなと反省していますが、よく読んでもらえれば理解してもらえるのではないでしょうか。
　ぼくはお話を創る時に、最初に「世界」を考えますが、みなさんはどうですか？　先日のファンタジー小説コンテストに応募した人も多くいるでしょう。ベニー松山くんは、キャラクターから考えると言ってましたが……。
　どちらが良くて、どちらが悪いということはありません。ただ、ぼくの「創造」における根本の考え方は、やはり「世界の構築」なのです。ハイ・ファンタジーなんて大層なものではありませんが……。
　ぼくは北欧神話が好きです。宇宙樹と呼ばれる、とてつもなく大きな樹。そして何とも人間臭く、破滅のみを待つ神々、天翔るワルキューレたち——。ぼくは、そこに言いようもない魅力を感じるのです。
　だから、トールキン教授の指輪物語が、ワーグナーのニーベルングの指環の流れを継ぐように、「最後の竜～」は、この北欧神話の私的解釈として受けとってください。
　ただし、単なるアレンジで終わらせるつもりはありません。そこで「砂漠」と「狩竜の一族（本当はこの話を書こうと思っていたのです）」という、ふたつのフィーチャーを加えてみました。
　ぼくは砂漠というものを写真や映画などで間接的にしか見たことがありません。しかし、不思議と惹かれるのです。
　そんなぼくが、想像力だけでどこまで描写できるのか——結構、客観的に見て楽しんでいる部分もあるので、第三回目、四回目の出来は今回までのに比べて良くなっていると思います。ぜひ感想をお聞かせください。
　あれ、まだ紙面が余ってますね。
　仕方ないので打ち明け話を——。
　実はこのお話、某所でゲーム化しようと３年ぐらい前に書いたのです。ところが諸事情で中止（ＲＰＧじゃなくてＡＶＧね）。そこで今回の連載となったという訳です。
　本当は他にも書きたいと思っていた物語があるのですが、ぼく自身「最後の竜～」を形にしてみたいと思っていたのでこうなりました。ああ、ゲームにしたかった……。
　それでは、この辺で。
　読んでくれて、ありがとう。
　次号もよろしくね。
　約束だぜ。

お待たせしました!!

スーパーマリオブラザーズ3のすべて

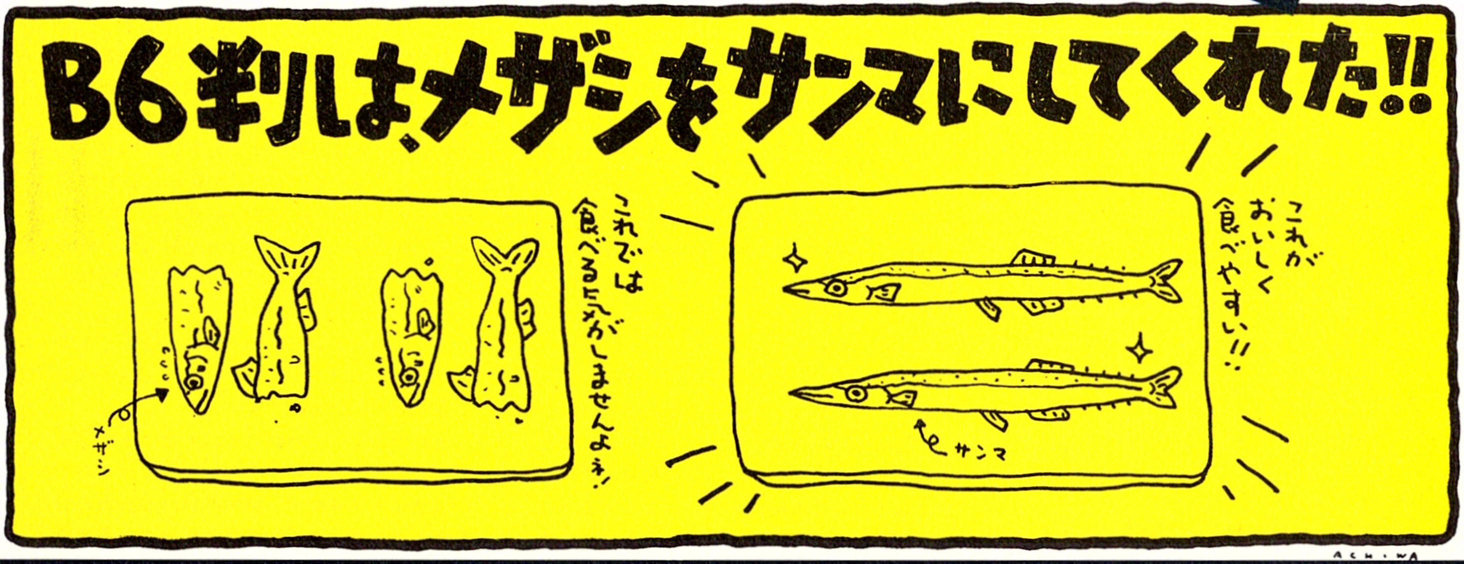
完全必勝本 PART・2

128ページ
定価580円
発売中!!



★ワールド8までの全マップ
★禁断の裏ワザ大全集
★マップが一本。横流れ!!

B6大判で見やすい!! 使いやすい!!





きみの宿敵に必ず勝てる!

ファミリースタジアム'88のすべて

●ファミリースタジアム'87●ファミリースタジアム'88●ワールドスタジアム

テクニックを超えた㊙データの数々!
使い方次第で最強のプレイヤーになれる!

定価580円/発売中

ナムコ公認一公式ガイド・ブック。ナムコ主催のゲーム大会2回連続優勝の必勝本ファミスタチームが作った問題の書。ファミスタの歴史。打つ・投げる・守る・総合プレイデータ。打・投別チーム&個人データファイル。ゲーム別選手・球団データなど1000万人のファミスタファンに贈る驚異のデータブック!!これであいつに必ず勝てる!

店頭にない場合は、書店にご注文下さい。 問い合せ先 ☎03-234-4621 | JICC出版局

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

ナムコさん。ファミスタ'88のデータ、甘いですよ。毎年出すんだったらその年の選手達のデータを正しく評価して下さい。もし、イメージや期待や人気でデータを入れるのなら毎年出す必要はないと思います。それと、ピッチャーのスタミナがなさすぎる。「完投」とはピッチャーにとって醍醐味なのですよ。先発、抑え2人で一試合が終われるようなスタミナ配分なら先発完投も可能です。前作位がいいと思います。偉そうに書いて申し訳ない。

(広島県・O・SMITHと呼んででくれ)

▶ナムコ方面からのお返事まってます。

(ヒラ坊)

今、ここではっきり言います。昭和62年4月12日（テストの日）日曜日、50円貸した高橋さん。50円あればプラス200円で必本が買えます。これを見ていたら早く返してください。私ってしゅうねんぶか〜〜〜い子かしら？

(町田市・浜中香代・12歳)

▶スッシー保坂くん。これを読んでいたら年末にかしたエッチなビデオはやく返してください。困ってます。

(アイドル高城)

必本一途のあくりるサンは今まで雑誌11誌、ラジオ15本、テレビ4本に投稿している僕のことなんか、きっと軽蔑していることでしょうね。

(愛知県・岡戸孝宏・21歳)

▶そんけーしてるんじゃないの。

(マッキー)

不定期連載「伝説のゲームたち。第1回インベーダー」

1978年、タイトー社の「スペースインベーダー」が社会的大ブームを巻きおこし、世の中がインベーダー1色に染まった2年後、エポック社より「テレビベーダー」なるTVゲーム機が発売された。これは48匹（通常、画面には最下段の8匹のみ表示）のインベーダーがかなり荒いドットで表現してあった。これは家庭でもインベーダーがプレイできるだけに大ヒットしてしまった。最近、再生産されたファミコン版で未だに元気にカニ歩きしているインベーダー軍団をみていたら目頭が熱くなってきた。

(愛知県・木下義章・18歳)

▶あ、これこれ。不定期とはいえかってに連載はじめちゃイカンよ。でも、ためになったから許すのねん。

(卅)

私、今まで受験のため「禁！投稿」を忠実にまもっていましたがここに至ってざせつしました。もう限界です。無意識のうちにネタを考えてしまうんです。一時、悩みましたがひらきなおって投稿することにしました。他の受験生投稿者のみなさまも共にがんばりませう。ああ、眠い。

(静岡県・黒崎彬)

▶受験のシーズンなんですね。私も、眠くなると窓をあけて冬の夜空を見ていたことを思いだします。オリオン座がとてもキレイだったのよね。がんばってね。

(マッキー)

グラ男のグラディウスII戦記

きのう買いたてのほやほやのグラディウスIIをはじめて1時間と20分。グラ男は3面のボスの手前まで来ていた。残りは0機。装備はなし。パワーメーターはSPEED・UP……。

おちついていかなきゃ。グラ男は心の中でそうつぶやいた。とりあえずスピードだけでもアップしておこう。スピード・アップ！その時、後ろで新聞を読んでいたうちのじーさんが突然、「あれ、だれか来たじゃないだか」(訳：あれ、だれか来たんじゃないの)

あああぁっ！こしがくだけるっ！

数秒後……画面にはGAME・OVERの文字が表示されていた。

そして、その後もグラ男はパワーアップの音声合成を聞くたびにさっきのことを思いだしてしまい、3面より先には進めなかった。（おわり）

(鳥取県・村上グラ男)

▶16周して1000万点いった神奈川県のJAR、20周した北海道のげーまえるく、その他グラIIに関しては立派な報告が次々と寄せられるなかで、一番編集部でうけたのがグラ男だったてのがなさけない。じーさん、外人が来たと思ったのかな。死ぬほど笑えました。

(ヒラ坊)

とーとつに聞きますが、先日、ある女の子に「好きなんです！」と言われて、あたふたしてしまい何も言えなかったのですがどーしたらよいのでしょーか？ぜーたくですが、さとみさんに聞きたいです。彼女に何て言ってよいのかおしえてください。ボク、本気でなやんでます。

(東京都・ルーカス・13歳)

▶とりあえず「どーもありがと」っていっておくのがよいみたいってマッキーおねーさまがおっしゃってました。

(さとみ)

私は今日、ドラクエIVの情報ページを切りとって学校へ持っていったんです。そしたら、席が一番前なもんだから「いわおちゃん」(担任です）に見つかってしまった。先生、それを見て「これ、もう発売したんか？」だって。その後、ひととおり読みながら私にさんざん質問したあげく……「没収や」

(大阪府・RAMIA・14歳)

▶ひどーい。ひどーい。いわおちゃん。

(ヒラ坊)

ウィザードリィIIのために、いっしょうけんめいIのキャラを育てていましたが、いきおいあまって、ワードナんちまで行ってしまい全滅しちゃいました。私は悲すい。

(岡山県・中田富美子)

▶人生はそんなもんぢゃ。

(ハルク)

アフターバーナーはやっぱりいいな。え？ゲームのことじゃないよ。ZZ・TOPのアルバムのことだよ。

(大阪府・平岡伸悟)

▶わかってまんがな。わても好きだす。

(卅)

さーて、そろそろ「オレはドラクエVの予約しちゃったぞー！」なーんてハガキが来そうだが、その前にオレが一言、いっておこう！「おまえらがなぁ、そーんなこと考えているうちにな一、オレはウィズIIIの予約しちゃったぞー。どーだ、まいったか」

(宮城県・のりポン・14歳)

▶あ、これこれ、のりポンよ。そんなに興奮するもんじゃありません。しっかし、そのペンネームいいかげんになんとかせーよ。

(ハルク)

第2回目のファンタジー小説コンテストのくわしい説明を早く出してもらいたいです。私のまわりではやくもトップをねらっているヤツが数人います。わたしもそのうちの1人だったりして。

(宮城県・カールスモーキー・13歳)

▶も少し待ってください。ジュニア部門とアダルト（成人って意味ね）部門にわけたほうが年齢差によるハンデがなくてよいとか選考方法についての意見をたくさんいただきました。検討して、近いうちに発表しますのでそれまでアイデアをあたためといて下さい。

(卅)



▲編集部に遊びにきたドラクエファン御一行様。左からとしえ、蘭菜、ロト・ちゃある、らん、龍連獅呵。どっかで聞いたことある名前ですね。あれ、一人あまった。

ドラクエにおける最大の問題は、品不足でも抱き合わせでもない。もちろん裏攻略本などの著作権問題でもない。ドラクエを待ち望む人達の異常加熱なのだ。抱き合わせであっても買ってしまうほどに、ユーザーが盲目になってしまっていることこそが問題なのだ。たとえば、あなた。人より先にドラクエをプレイしたことに優越感を少しでも感じていませんでしたか？まだドラクエを持っていない人の前で、うれしそうにドラクエの話をしませんでしたか？誰にも心あたりのあることではないだろうか？ユーザー1人ひとりが少しずつ持っている歪んだ部分。これがつもりつもって異常加熱となり、各種の問題を引き起こしたのだと思う。

(埼玉県・野安ゆきお)

▶うーむ。前号に引きつづき野安くんの意見でした。反論を待ってます。さて次号もよろしく！

(編集部)

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

さあ、キャンプインだぁ！　今年もプロ野球の季節が始まったぞぉ。うれしーなったら、うれしーな。どーやら、今シーズンからセ・リーグは引き分けがなくなるみたいだし（この原稿を書いてる時点では決定じゃなかったんだ。どーなってるかな？）、HＩ砲コンビも好調そーだし、今シーズンも神宮球場のライトスタンドで盛り上がるぞ!!

ネクタリス



文／北枕獲

■ハドソン
■2月9日発売
■¥5800
■Hu-CARD

好評のSLG、中盤戦を解剖するぞ！

台湾から郭も来るし、栗山や桜井もやってくれそーだし、スワローズは今年こそAク…、えっ、もー〝ネクタリス〞始まってんですかぁ？　失礼しましたぁ！　えー、ウチワの話なんだけど、ネクタリスって評判いーんだよね。ハマった人、ハマってる人、けっこー多いんだ。ほとんどアクション感覚で遊べるので、SLGはちょっと…なんて言ってたヤローもハマってんだぜい。ホント、おもしろいから、キミもプレイしてみてくれよな。

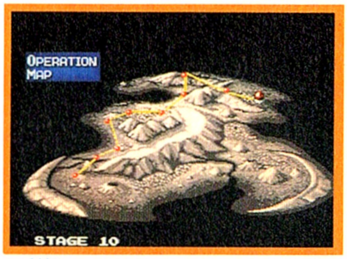
◆中盤のマップを見てみよう

とゆーワケで、今回は表15面のうち、中盤のMAP6〜10を紹介してしまおう。それぞれ、マップネームがあるんだけど、ネーム＝パスワードなんで、ネームは出しちゃいけないんだよね。あしからず。

さて、中盤戦になると、23種類のユニット、すべてが顔を出し、いよいよ本格的な戦闘が展開することになるんだ。どうだい、ワクワクしてきたでしょ！　とにかく、各ユニットの性能や、得手不得手をしっかり把握しないと、中盤以降はキツいモノがあるのだ。とーぜん、ハンターなどのウルサい敵ユニットは、急いで始末しないと、後々苦労することになるぞ。

それからっと。中盤以降では、ガイチ軍の戦力が、こちらの戦力を上回っている場合が多くなるからね。例の地形・包囲・支援の各効果をうまく利用して攻めないと、勝ち抜くのはムズかしいのだ。

じゃ、さっそく、マップごとの説明を始めることにしよう。

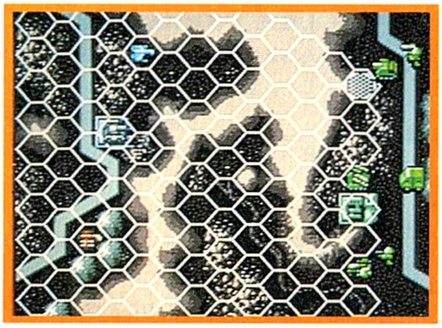


▲今回は、MAP・6〜10、つまり、ここまで紹介しちゃうんだぞ

▶MAP·6

右のマップを見てもらえば一目瞭然なんだけど、地上ユニットは山地を避け、道路沿いに大回りしなきゃいけないんだ。ポイントは北東に位置する3つの中立工場だ。特に南側の工場には要塞戦車ギガントがあるからね。これをガイチ軍に取られると、苦戦はまぬがれない。ここは、なんとしてでも3つの工場を全部いただいてしまおう。とゆーワケで、地上ユニットが到着するまで、ガイチ軍の歩兵ユニットの足を止めることが必要なんだ。

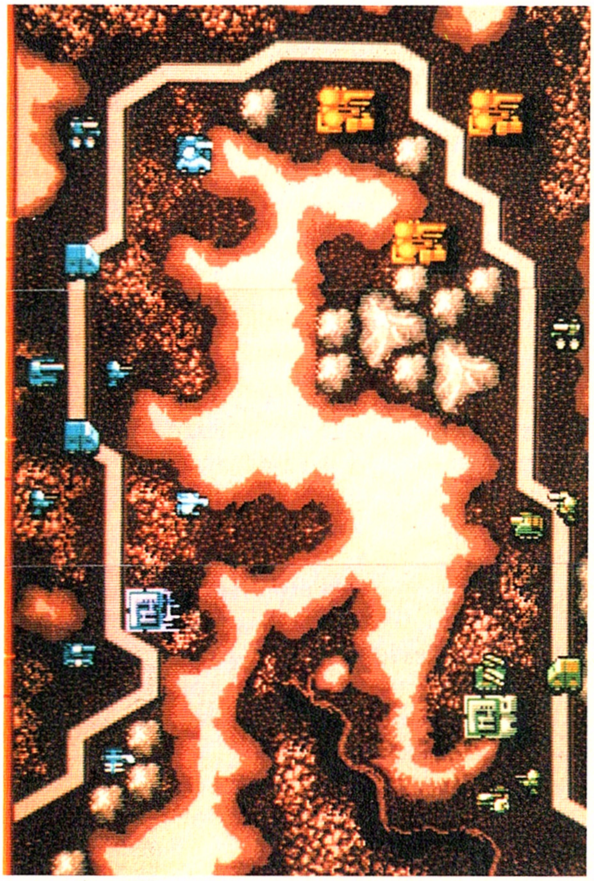
そんなことできるんだろーか？　と思うかもしれないけど、可能なんだよ。最初にジャビイでモンスターを攻撃するんだ。この時、ファルコも同行すること。ガイチ軍のハンター、ホークアイは気にしなくていいよ。で、ミュールにムンクスを搭載して、工場地帯をめざす。ガイチ軍は飛行ユニットに攻撃をかけてくれるので、その間に工場をいただけちゃうんだ。なぜかガイチ軍はダーベック、ムンクスをミュールに搭載しないから、楽勝で南の工場が取れるぞ。たとえ、ファルコやジャビイを失ったとしても、工場さえ取れれば、ギガントを始めとする圧倒的な戦力があるから、〝力押し〞で楽勝できるだろう。





▶ふつーにプレイすると、一番南のギガントがある工場は、ガイチに取られてしまう。そーなると苦労するのは目に見えるから、ここはギガントを渡さないよーにユニットを展開するのだ

▼ジャビイをオトリとして使うのがポイントなんだ



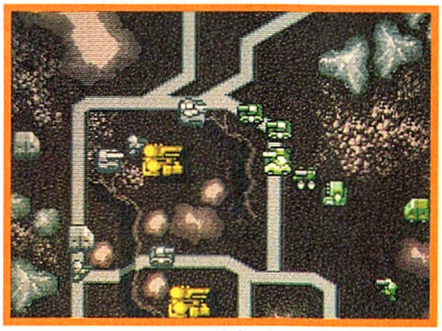
◀そーすれば、工場は全部いただけるぞ。あとは〝力押し〞でだいじょーぶなのさ

▶MAP・7

このマップで、初めて保有ユニット数が逆転する。つまり、こちらが11ユニットなのに対して、ガイチ軍側は12ユニットなんだ。それだけに、このマップでも、中央にある２つの中立工場がポイントになる。ここは、絶対におさえたいところだ。２つの工場をおさえれば、このマップもユニット数にモノを言わせた〝力押し〟で楽勝パターンになるんだからね。

とりあえず、ムンクスで北側の工場をめざそう。最前線にいるパイソンは南側の道路に配置、ナスホルンは南北に走る道路辺りで待機させとけばＯＫね。アルマジロはガイチ軍の展開を見て、どっちに回すか考えればいいだろう。北側の工場をいただけば、ジャビイだとか、エストール、リンクスなんてゆーおいしいユニットが手に入るからね。南側の工場はパイソンや、手に入れたばかりのジャビイ、エストールを活用すれば、ムンクスが来るまでの間、ガイチ軍に渡さないよーにするのはカンタンだ。南側の工場にはスラッガーがあるし、ここまでくれば、このマップも楽勝なのさっ！

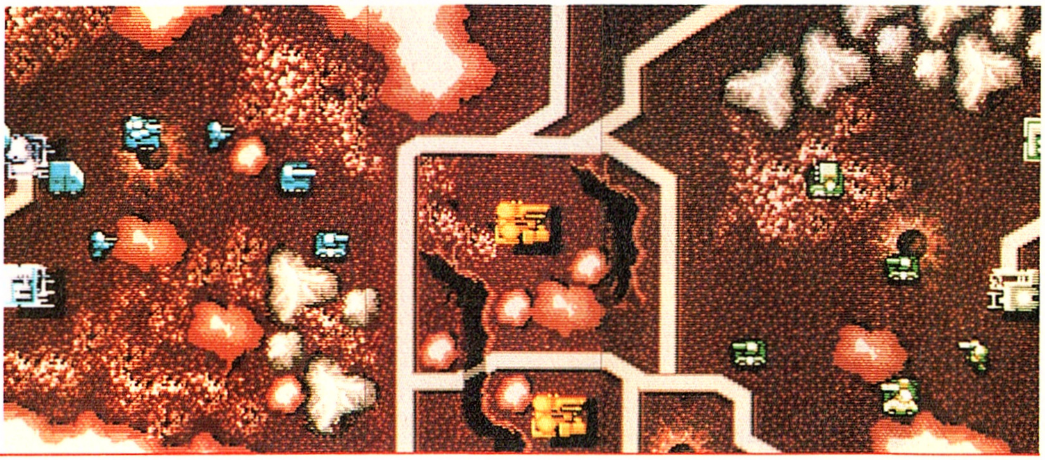
このマップには、自軍にギガントがいるけど、足がメチャ遅いので、まず活躍することはない。ギガントが到着する頃には、前線ははるか先に移動…ってことが多いんだ。強力なワリには使いどころがムズかしいユニットだ、ギガントってヤツは。



▲ユニットを二手に分けて配置すると、ガイチ軍は右往左往してくれるんだ。こーなれば、工場を２つとも取るのはカンタンだ



▲工場を２つとも取っちゃえば、あとは、よってたかって〝ガイチ軍イジメ〟になっちゃうのさ



▶真ん中にある２つの中立工場の取り合いがメイン。両方取るのは、それほどムズかしくないぞ。ガイチには、最初からエストールが配備されているので注意

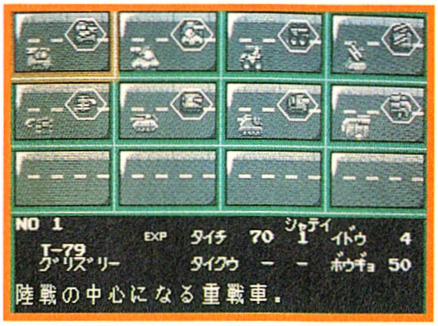
▶MAP・8

初期ユニット数は同じだけど、内容でガイチ軍が多少（かなり、かな？飛行ユニットが３対５だもんなぁ…）有利ってトコね。

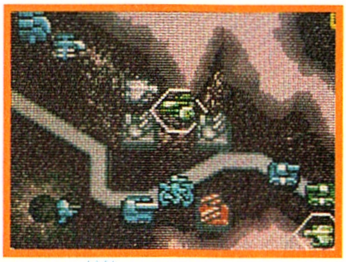
ここのポイントも、たった１つの中立工場なのだ。なんせ、この工場には、ジャビイ、グリズリー、アルマジロなどなど、８ユニットも格納されてるんだからね。工場がある位置だけみると、こっちに近いんだけど、ユニットの展開はガイチ軍が圧倒的に有利。慎重にことを運ばないと、工場占領はムズかしいんだね。

ドレイパーがいるけど、コイツで工場を占領しようと思ってもムリだろう。ムンクスをペリカンで輸送することになるんだけど、ペリカンはハンターやファルコにとって、おいしい相手だよね。１回の戦闘で全滅させられることも多いし、あせって工場占領に行かないことだ。とにかく、まずはガイチ軍の飛行ユニットを叩かないとね。制空権を取らないことには、話にならないマップなんだ、ここは。

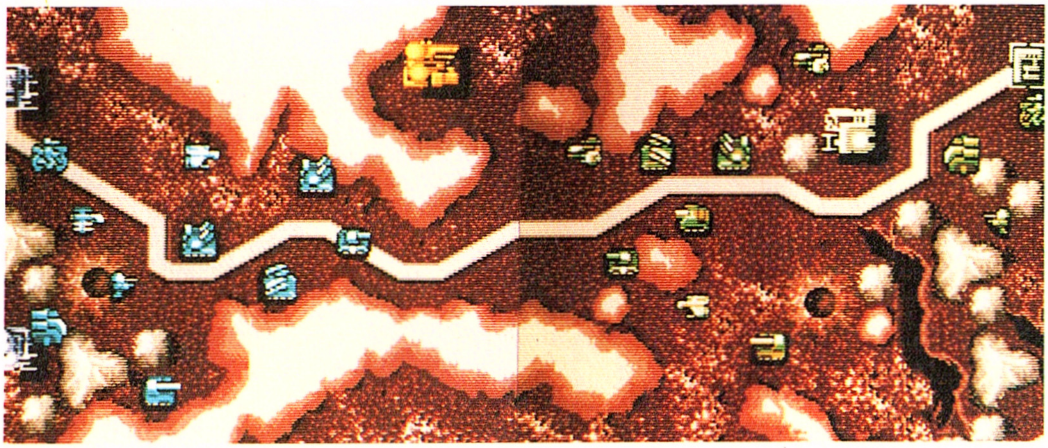
そのためには、ガイチ空軍を自軍内に誘い込み、ホークアイ、ファルコ、シーカーでフクロにするのが一番。あせって部隊を侵攻させず、じっくりと待ち伏せ戦法を取ろう。ガイチに工場を取らせないため、モノケロス、ナスホルンを山地の自軍側に展開することも必要。ガイチ陸軍の侵攻を止めるために、ヤマアラシも十分に活用したいところだ。



▲たった１つの中立工場には、これだけのユニットが格納されている。ガイチに取られたら、勝ち目はないと思え！



▲ガイチ空軍はこわいからねぇ。とにかく、確実に撃破して行こう。そーしないと、おっかなくってペリカンを飛ばせないもんね



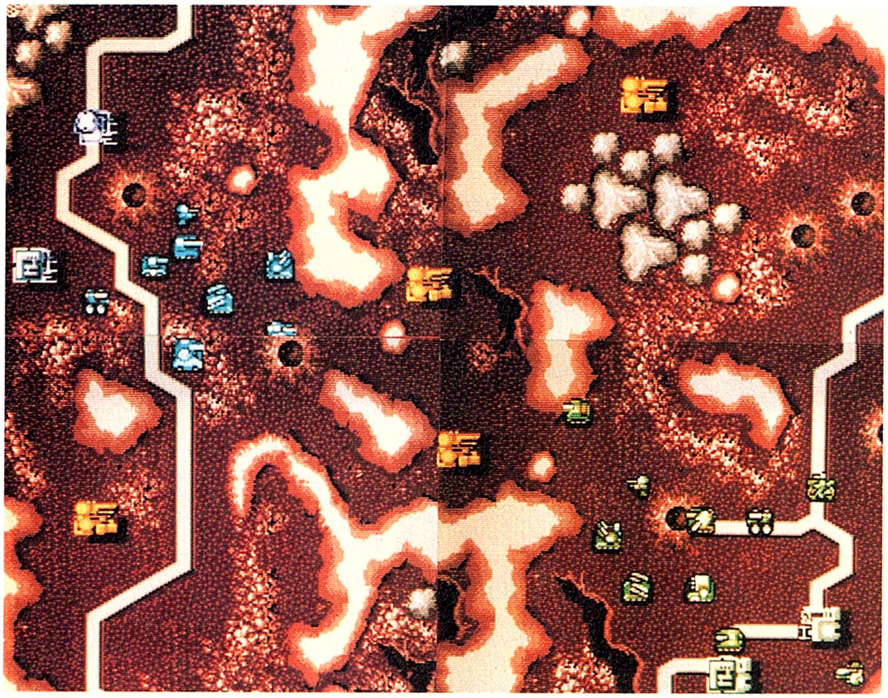
◀あせって工場を取りに行っても、ムダ死にするぞ。ガイチに工場を取らせないよーにしながら、飛行ユニットをつぶし、それから工場占領だ。長期戦で行こう

▶MAP·9

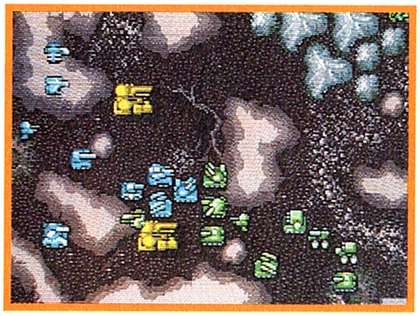
さあ、マップが広くなってきた。ユニット数は13対16でガイチ軍が有利だ。中立工場は4つもあるが、全部おさえることは不可能だろう。どの工場をおさえるか、がポイントになりそうだ。で、はっきり言って、北東のスミ以外の3つは取れるんだよ。マップ中央に戦線を作って、ガイチの歩兵ユニットを入れないよーにすりゃいーんだ。最初は、大きな被害を受けるだろーけど、がんばることだ。多少のムリをしても、工場さえおさえればオツリがくるってモンさね。

このマップでも大事なのが制空権。制空権を取る必要はないけど、絶対に取らせてはいけない。対空ユニットと飛行ユニットを使いこなせないと、ちょっとツライかもしれないね。

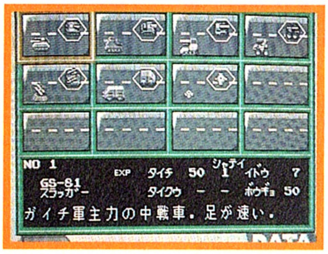
ま、こっちから攻め込むんじゃなくて、敵軍の動きに合わせた作戦を立てるよーにした方がいいだろう。



◀4つの工場のうち、いくつ取れるかがポイント。北東のはムリだけど、あとの3つは占領可能。最初の目標はガイチに一番近い工場だ。いかに前線を維持するか？



▲ここでガイチ軍を足止めできるかどーかがポイント。ガイチの歩兵を近づけさせるな！

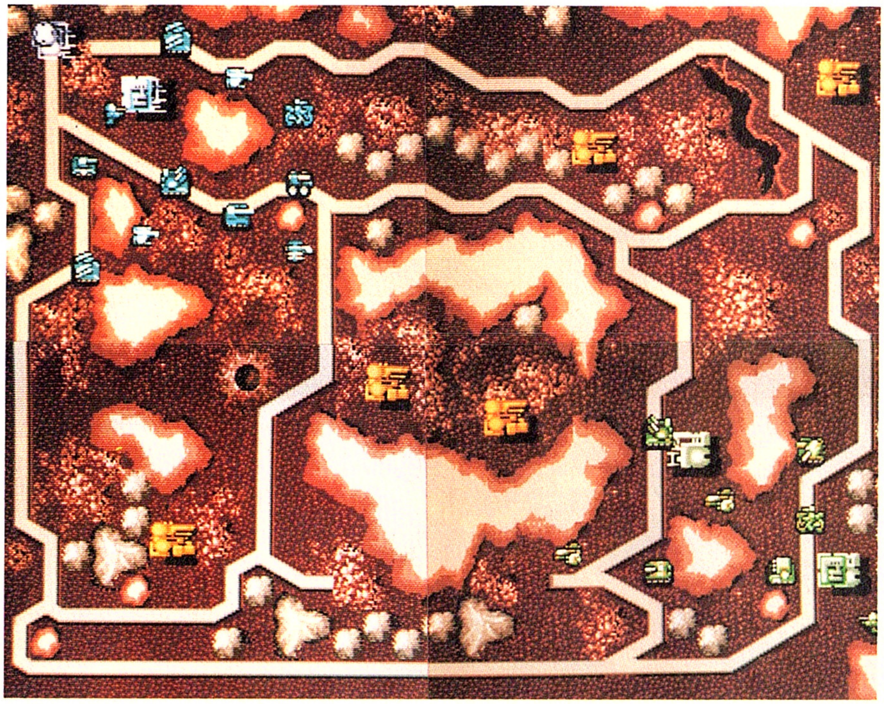


◀ガイチに近い工場の中身だ。スラッガー、モンスター、ナスホルン…。おいしそー!!

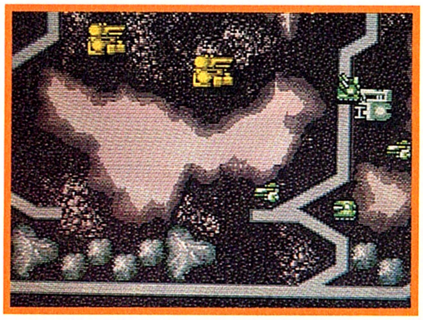
▶MAP·10

中盤戦のラストを飾るのが、このMAP10だ。ユニット数では、こっちが有利なんだけど、地の利は圧倒的にガイチ軍有利。5つの中立工場があるけど、おいしいユニットがある工場は、ガイチ軍が占領しちゃうんだよねぇ。中央の工場にあるエストールを展開されて苦労させられるってパターンが多いんだ。

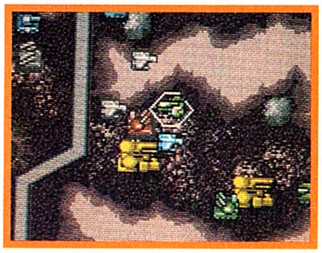
とにかく、歩兵ユニットの単独行動は厳禁だぞ。ハンターに狙われたら、イチコロだからね。複数の歩兵ユニットを使って、集中砲火を浴びないよーにしたい。歩兵なくして、このマップの勝利はないモノと思ってくださいな。まず、ガイチ空軍の全滅を考えようね。ここもアセリは禁物。極端な話、専守防衛に徹し、攻めて来るガイチ軍を1ユニットずつつぶして行く、ぐらいの気持ちがあってもいいだろう。とにかく、慎重の上にも慎重に。長期戦覚悟でじっくりと行こう。



▶北東と南西の工場は絶対にほしいところだ。なんせモノケロス2ユニットが手に入るからね。歩兵をハンターから守ることを第一に考えよう



▲ガイチに近い工場にはエストールがある。モノケロスほどではないにしろ、イヤな相手だ



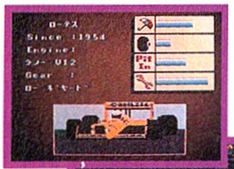
▶どのマップでも、ハンターはイヤなヤツだ。サクサクとやっつけてしまおう

HOT NEWS ホットニュース F1パイロット

■パックインビデオ ■3月発売予定 ■¥6300 ■Hu-CARD



本物のF1のサーキットから選ばれた8コースを舞台に繰り広げられる3Dレーシングゲーム。各コースの設定はもちろんレーサー（プレイヤー）の視界までもリアルに再現されている。なんてったってサイドミラーまでついているのだ。



◀チームによってパラメーターの設定が違う



▶ちゃんとサイドミラーがついてるでしょ



▶ピット作業はアニメ処理される

HOT NEWS ホットニュース ディープブルー・海底神話

■パックインビデオ ■3月発売予定 ■¥5300 ■Hu-CARD

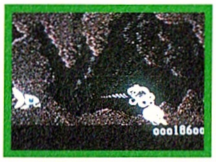
ディープブルーは海中、海底を舞台にしたスクロールタイプのシューティングゲーム。海底洞窟、神殿の奥深くに潜む巨大モンスターを倒すのだ。



▶不気味な神殿の回廊。でも美しい



◀竜のおとしご!? 巨大な敵キャラが出現する



◀この海底洞窟の奥には…

HOT NEWS ホットニュース パワーゴルフ

■ハドソン■発売日未定■価格未定■Hu-CARD



「パワーリーグ」のリアルグラフィックを受けついだ「パワーゴルフ」。マッチ、ストローク、コンペのモードプレイがついて楽しみ方もいろいろ。3人までの同時プレイも可能だ。

▲ちなみにタイトル画面です



◀玉の大きさもご覧の通り

HOT NEWS ホットニュース ナグザットオープン

■ハル研究所 ■4月発売予定 ■価格未定 ■Hu-CARD



「エイリアンクラッシュ」でPCエンジンファンの注目を集めたナグザットソフトからゴルフゲームが発表された。オープン（試合）モードとラウンド（通常のゲーム）モードが設定されている。最大5人まで同時プレイが可能だから家族みんなで遊べるぞ。



◀ショット後、ピンまでの距離を表示してくれる



▶まず方向、そしてインパクトのポイント（位置）を決める



◀ショットタイミングは右のウィンドウ画面であわせるのだ

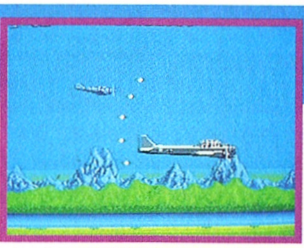


▲芝目は∧マークで表示

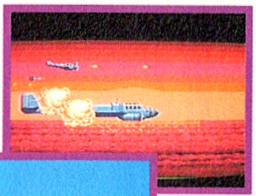
HOT NEWS ホットニュース P☆47

■エイコム ■3月発売予定 ■価格未定 ■Hu-CARD

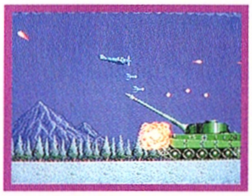
自機「リパブリックP47Dサンダーボルト」を操る横スクロールのシューティング。敵のヘリコプターをやっつけるとアイテムを獲得。敵も戦闘機・戦車・高射砲などなど。最終面の8面では大戦艦「ティルピッツ」が相手となるぞ。



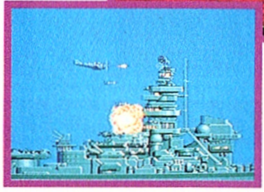
▶第二次大戦中のヨーロッパが舞台になる



▶夕日に紅く染まる雲の上での戦闘。敵ながらあっぱれの攻撃！



◀フランス、ベルギー国境の雪原での戦い

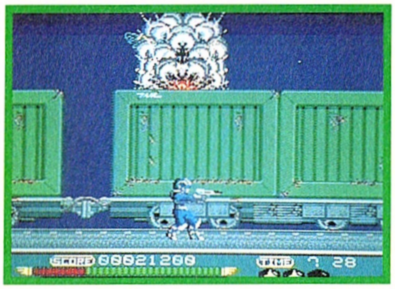


◀かの有名な戦艦「ビスマルク」。海に浮かぶ要塞

HOT NEWS ホットニュース サイバークロス

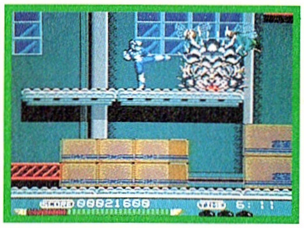
■フェイス
■4月下旬発売予定
■価格未定■Hu-CARD

ゲームの主人公は冴葉勝。銀河警察から、マッドサイエンティスト.Dr.ノズミを逮捕するために派遣された武装刑事サイバークロスなのだ。自らの星を追われたDr.ノズミは昆虫を巨大化したバイオモンスターを操り、地球征服の計画を着々と進めている。全6ステージで待ちうけるモンスターを倒しDr.ノズミの野望を打ち砕くのだ!!



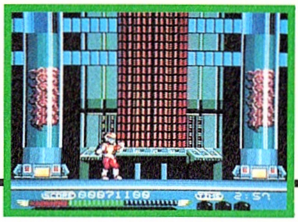


▶キックやパンチも重要な戦闘手段なのだ



▲敵はDr.ノズミのバイオテクノロジーによって巨大化した昆虫、バイオモンスターだ

◀サイバクロスの武器は、ブーメラン、キャノン、ブレード（剣）の3種類



◀どうやら、ここは研究室らしい……

MEGA DRIVE メガドライブクラブ CLUB

Vol.6

いよいよファンタシースターIIの発売が近づいてきた。正式なタイトルと価格も決定して、ますます待ちわびる最近なのである。完成バージョンを見てきたけど、やはりさすがの期待作、次号でドンと紹介するぞ！　待っててくれ。

スーパーリーグ

セガ初の野球ゲームは、業務用として人気のシリーズからの移植だ。とはいっても、あくまで下敷きにした程度。家庭用ならではの機能と、メガドライブらしいグラフィックとサウンドがウリ。とにかくハデ、なのだ。

■セガ
■3月下旬発売予定
■5800円(予価)



◇メガドライブならではのど派手、リアルなベースボールだっ

ファミコンでは今年も野球ゲームの数がかなり多く発売されそうだ。ざっと見たところでも、5、6本はあって乱戦模様。そんなファミコンを尻目に、セガが贈る野球ゲームが「スーパーリーグ」だ。

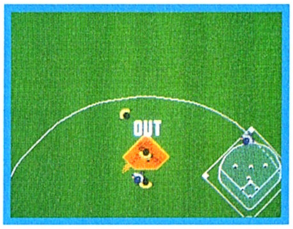
ゲームの基本システムはさまざまある野球ゲームと同じ。「ファミスタ」とも言えるものだ。だが、グラフィックやサウンドに大きな差がある。右の写真のように、いかにもメガドライブらしく派手で、見栄えのいいものだ。もちろんサウンド面も充実、アウト、セーフのかけ声はクリアだし、打球の飛んだ方向も声で指示してくれる。

まだある。現時点ではどこがどうとはっきりとは言えないが、かなり賢いらしい。ピッチングや連係プレーは16ビットならではのものらしいのだ。

ではその一端を紹介しよう。



◀魅せます、魅せます。豪快な一本足打法！



▲音声合成もしっかりと発音されている

3D画面(バッティング・ピッチング)

見ての通りの3D画面である。さすがと言うほかない。業務用のグラフィックとほとんど同じというのは、いかにメガドライブソフトが優れているかということにほかならない。さすがだ。

特に優れているのはキャッチャーの処理だ。フレームだけなので、ボールのコースが見やすく、バッティングしやすい。その他、各種表示や野手の守備位置変更など、たいへん親切だ。



◀右上はランナーが表示されるスペースだ



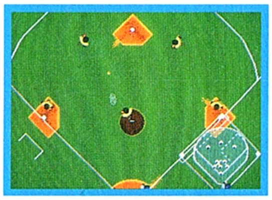
◀守備位置に注目。定位置より左奥にいる

2D画面(フィールディング・ランニング)

2D画面はボールとともに視点が移動するタイプの俯瞰になっている。「ファミスタ」で慣れてしまうとこのタイプはちょっとやりづらいんだけど、それも最初のうち。

ゴロの土けむりや、球場の縮少表示など、いちいちメガドライブらしい芸の細かさを見せつけてくれる。

場外ホームランを打つと、外の駐車場にある車が見せる。これがなかなか。



◀この画面は慣れればわかりやすい



◀場外ホームラン！　車をよく見てみると!?

スイングもピッチングもハデ!!

パラ(GAINTS)



▲どーです、この豪快なスイング！　しかもこの写真は、途中を少し抜いてある。もっと細かいアクションがあるのだ！

マッキー(GAINTS)



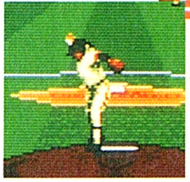
▲バッターに比べて小さいので、迫力不足は否めないけど、スムーズな動きはやっぱりすごい。枚数使ってるよなあ

左はピッチャーとバッターのアニメーションの連続写真だ。FCやPCエンジンで、発売された全ての野球ゲームを越えた動き、と言っても間違いない。

もちろん、キャラクターによって動きは異なる。



▲DRACONSのヘチアイ。特徴的だ



◀GAINTSのカチョリはサイドスローで投げてくる

◇付加機能も充実！モードがいっぱいだ！

ゲームモードは４種類。Ｃ－リーグ、Ｐ－リーグにわかれて優勝を争うペナントレース、どのチームとも対戦できるオープン戦、２ＰでのＶＳモードが入っている。ペナントレースではパスワードもついているぞ。

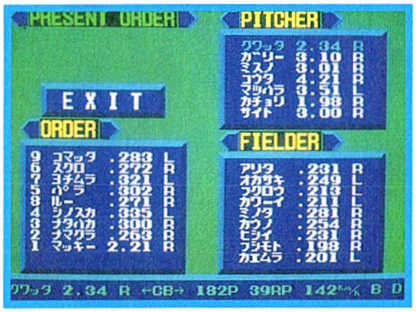
また、各チームの選手は、それぞれ細かなデータ設定がなされているから、場合と状況によって、うまく使っていくようにしよう。右のように先発オーダーの組みかえもすることができる。このこだわりはセガらしいね。





◀モードセレクト画面だ。最初は"OPEN"で

◀ずらっと並んだ各球団。どこと対戦する？

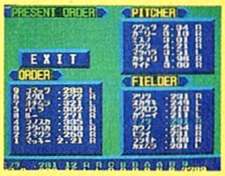


▲オーダー画面。左が先発メンバーで、右上がピッチャーの控え、右下は野手の控えメンバーだ

オーダー組みかえ

先発オーダー組みかえはプレイ別に行うことができる。自分の好みのオーダーを組んで戦うもよし、相手チームの先発ピッチャーに合わせたオーダーにするもよし、さまざまな遊びかたが工夫できる。

▶ミノタとコマッタを入れかえる。敵の先発は左投手かな？



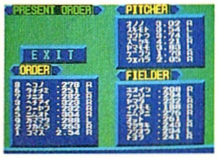
◇登場する全チーム！どいつもこいつも個性派ぞろい

Ｃ－リーグ

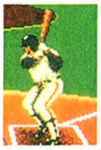
DRACONS



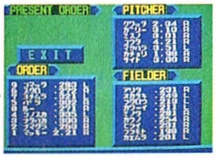
若手とベテランのバランス良い打撃陣と押さえ投手が優秀



GAINTS



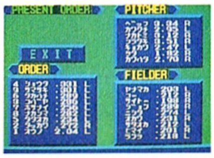
強打者、巧打者が多く、投手もクワッタを中心にイキが良い



CARVES



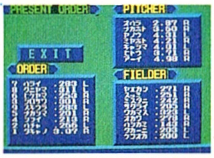
先発メンバーのうち、７人が左打者！右投手には脅威のチーム



SALLOWS



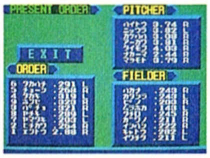
打撃陣は他に見劣らないが、弱体投手陣がちょっと気がかり



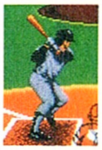
WHOELS



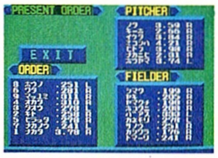
１～３番の快足トリオを４、５番の強打者につなぐのがセオリー



TIDERS

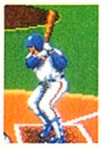


全体的に今一つの陣容。クリーンナップがガンバらねば……

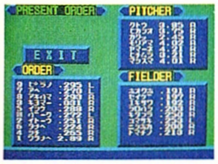


Ｐ－リーグ

LEOPONS



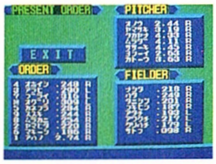
クセのない打撃陣とさまざまなタイプが揃った投手陣はピカー



BUFFALS



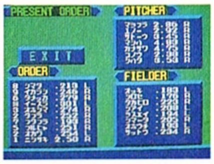
地味なチームだが、しぶとさに光るものアリ。意外な強敵だ



FIGERS



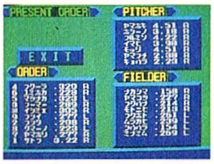
ニシサキ、マツフラを中心とした若手投手陣で戦っていこう



BRIVES



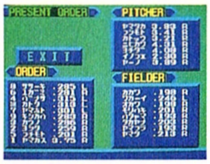
戦力的には他に劣らない。クリーンナップをうまく生かせるか？



HAWKAS



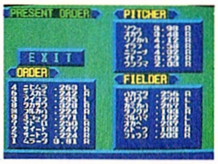
投手陣がいかにふんばれるかにすべてがかかっているチームだ



ORYONS



打力の弱さを投手陣でフォローできれば大きな差はない



メガドライブクラブ 一押し情報　サードパーティ10社程度参入!!

ついに、と言えよう。サードパーティの参入が決定したのである。しかも10社程度の大量参入になる模様だ。

２号の「ファミコンソフトスクランブル・スペシャル」で、メガドライブの問題点は「サードパーティ参入がない場合のソフト供給」との指摘があったが、それがなくなる。まだどのようなソフトが発売されるのか未定（６月の東京おもちゃショーで発表のウワサ）なので、具体的なことは言えないが、マスターシステムでは１社（サリオ）しか参入してこなかったことを考えれば、大きな進歩があったと言えるだろう。もちろん、情報入手の時点でみなさんには逐一お教えするつもりなので御安心を。なお、次号で参入する各社の名前は発表できると思う。

セガが６月までに発売するソフトは右の表の通り。今月末の「ファンタシースターII」を筆頭に注目ソフトが多い。「ランボーIII」や「スーパーハングオン」など、メガドライブにもってこいのラインナップと思う。「ファンシースターII」については今後ともしつこくフォローの予定。期待してくれ。

ファンタシースターII	¥8800（予）	2月下旬発売	サブタイトルは「還らざる時の終わりに」。次号で特集するぞ！
スーパーリーグ	¥5800（予）	3月下旬発売	今回特集のスーパーリーグだ。そのすごさ、解ってくれたかな
スーパー大戦略	¥6800（予）	4月発売	ＰＣ98版のクオリティ十強力グラフィックで贈る最強ＳＬＧ
ワールドカップサッカー	価格未定	4月発売	野球の次はサッカー。リアルなアニメはまさしくＭＤのもの
ランボーIII	価格未定	5月発売	映画「ランボーIII・怒りのアフガン」を元にしたアクション
スーパーハングオン	価格未定	6月発売	２年前の夏を暑くさせたバイクゲームの最高峰、ついに登場！

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30	SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60	SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90	SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント

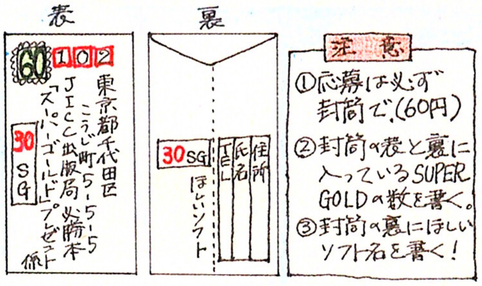


アイレム「1989キャラクターカレンダー」 2名



応募方法

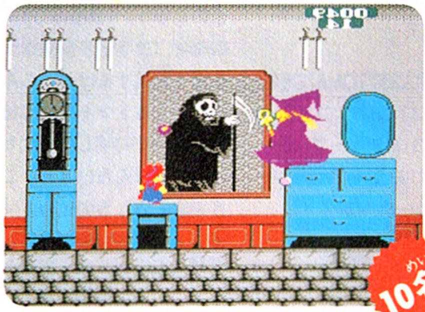
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは２月17日(金)当日消印有効。発表は'89Vol.８の予定です。



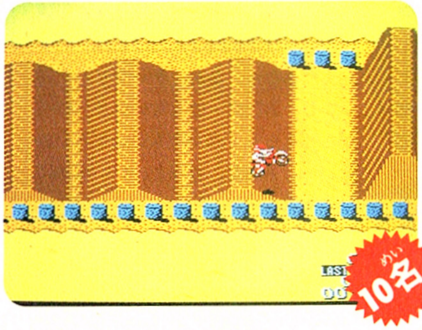


読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



①トムソーヤーの冒険（セタ） 10名



②モトクロスチャンピオン（コナミ） 10名



③京都花の密室殺人事件（タイトー） 10名



④飛ＩＮＧヒーロー（エピックソニー） 10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、２月17日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'89Vol.８のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.24 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・中山弥京　福島県・宇村祐一　埼玉県・志村英樹　千葉県・小林義継　東京都・阿部良介　北嶋善久　神奈川県・岡林丈二　福井県・野崎玄三　山梨県・倉田恭二　長野県・大沢由美　愛知県・原口宗一郎　滋賀県・岸部良久　京都府・春野則幸　兵庫県・待房秀行　島根県・宮田寛治　広島県・馬飼道雄　愛媛県・佐野輝　福岡県・枚田賢治　鹿児島県・広田美智子　他60名

★ほしいソフト２本

宮城県・塚田厳　秋田県・河井剛生　山形県・長峰明　福島県・植木朗道　栃木県・高森民夫　埼玉県・浦川緑　東京都・内田俊哉　神奈川県・鈴木文夫　新潟県・山崎浩二　長野県・山東洋一郎　静岡県・川端忠孝　三重県・桜田宏英　大阪府・田之浦竜　苗場敬二　岡山県・久松安男　長崎県・崎山真二　熊本県・大原進吾　宮崎県・西田和成　鹿児島県・小島良平　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・今泉博　秋田県・畠山祐作　福島県・藤田亨　群馬県・秦正則　千葉県・南野定春　東京都・十条勝秋　神奈川県・逗子光司　石川県・振家道子　静岡県・吉川利男　大阪府・浦ノ瀬充幸　柏木良子　兵庫県・古川卓哉　奈良県・杉本清　島根県・大迫文彦　山口県・磁秀和　香川県・松下明　高知県・国定伸二　福岡県・荒田裕司　佐賀県・春向愛子　熊本県・橋本平　他20名

★「グラディウス ファンタジア」アルバム

岩手県・大下絹代　埼玉県・高田信吾　東京都・坂崎実　大阪府・愛田宗彦　福岡県・西根直

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ゴジラ

岩手県・小湊純二　秋田県・円山邦宏　茨城県・和田昭彦　群馬県・川久保雅光　千葉県・成岡哲也　東京都・山本信也　富山県・草加歩　山梨県・木田恒章　岐阜県・下山修治　愛知県・大野順

②中嶋悟Ｆ１ヒーロー

山形県・見岳満　東京都・本多広仁　神奈川県・小宮志郎　石川県・上田明司　長野県・佐田晃　滋賀県・海原いかり　京都府・大藤景子　大阪府・安田博士　佐賀県・幸田春樹　鹿児島県・川池信久

③キング・オブ・キングス

宮城県・河原成吉　茨城県・村木秀明　埼玉県・藤沢真　東京都・駒江賢二　新潟県・橘利一　山梨県・林田淳平　大阪府・生原瞬　吉崎真琴　鳥取県・山谷明　徳島県・畑山明日香

④かぐや姫伝説

北海道・端本行英　岩手県・久保田直人　福島県・関原操　千葉県・上坂修二　新潟県・江之内泰子　福井県・田村安二　愛知県・村下賢造　兵庫県・山下佳男　山口県・菅原一也　福岡県・秋野邦良

怪物博物館
(映画編)
THE MONSTER MUSEUM



(新)連載①
怒りのトマト
by 北枕獲

新装開店第一弾！なーんとトマトなのだ！

とゆーワケで、新装開店の『怪物博物館』であります。記念すべき第1回だからねぇ、なんにしよーか、ずいぶん迷ったんだけどね。あの弁編集長も知らなかったトマトを御紹介しましょ。

怒りのトマト
ATTACK OF THE KILLER TOMATOES
監督：ジョン・デ・ベロ 脚本：コスタ・ディロン/J・D・ベロ/スティーブ・ピース 出演：デビッド・ミラー/ジョージ・ウィルソン/シャロン・テーラー
1978年 アメリカ 87分
東映ビデオより発売中

コイツは、劇場未公開のカルトSFの大怪作なのだ。なんつっても、あーた、トマトが人間を襲うんよ。一時大流行した動物パニックモノ(『ジョーズ』とか『スクワーム』とかね）のパロディなんだろーけどね（実際、いろんな映画のパロディも盛りだくさんだし）。

このトマト、サイズは普通から直径３ｍまで様々。道路を転がり、海水浴場を泳ぎ、人間を殺しまくるのだ。おかーさんはキッチンで襲われ、トマトジュースを飲んだおじさんはのたうち回り、ヘリコプターは落とされる（どーやったんだ!?）。人間側も、フジノ博士のロボット(欠陥品♡)や、政府の特殊部隊（文字通り特殊なヤツの部隊）などで対抗するけど、こんなモンでどーにかなるトマト軍団ではない！ 結局、弱点が判明し(『恋する思春期』ってゆー歌なんだけどね。これがまた…うぷぷ)、さしもの凶悪トマト軍団も全滅。トマトを踏みつぶし、快哉を叫ぶ人間たち！ しかしその頃、畑では１本のニンジンが動き出していた…とゆー、パターン通りのオチつきなのさ♡

なぁんて言っても、結局はカルトなのよね。お金をかけてないのだ。たとえば、水の上にトマト浮かべて、そのそばで女の子が悲鳴をあげる。これ、トマトが女の子を襲ってるトコね。たとえば、おっきなトマトのハリボテを台車にのせて動かす。これ、町の中で人間を追う巨大トマト（しっかり台車が映っているあたり…)。みんな、こんな調子なんだ。ロサンジェルスの画面に、ニューヨークって字幕を入れてニューヨークって言い張る、どっかのテレビ番組みたいなこともしてるしね。

ま、はっきり言って〝駄作〟の部類に入る超B級映画なんだけどね。好きなんだよなぁ、これ。テーマソングもよいし、お勧め…はしないけど、機会があったら見てみるのもいいかもしれない…。きっと、きっと、いい経験になるであろー…。



▲あっれー！こんなものに食われちゃたまりませんわー。次回はもう少しまともです。

電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載⑰
電話の話
by 長谷川並一
(ホラーコラムニスト)

今夜も電話のベルが鳴る……

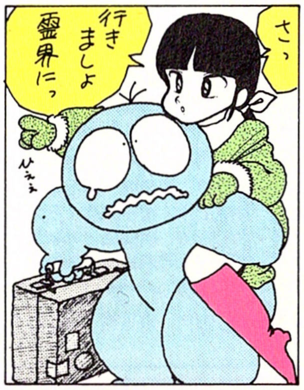
「はい、もしもし――？」

えと、あの、はじめまして、あ、切らないでください、ごめんなさい突然お電話したりして、わたし永江香織っていいます、ヘンな電話じゃありませんから、夜遅くにご迷惑だとは思ったんですけど、話を聞いていただきたくて、友だちにはかけられないので、ごめんなさいすぐに終わりますから切らないでください、わたし上京してひとりで私立の高校に通ってたので下宿だったんです。それで夜に変な電話がかかってきて、もしもしって言っても黙ったきりで、ただ受話器の向こうがなんとなくザワザワしてるんです、そのうち、うんと遠くから話してるみたいなちっちゃな声で何か言ったんですけど、怖くなって切っちゃったんです、それが一回目でした、で、次の夜もかかってきて、やっぱりザワザワしてるなって思ってたらまた声がして、前の晩よりは大きな声だったんですけど、まだよく聞きとれなくて「これから」ナントカって言ったみたいでした、イタズラ電話にしてはなんかとっても変な感じで、それでおとといの三回目の電話も、つい取ってしまったんです。うしろでザワザワしてるのは同じなんですけど、今度の声は、うんと近づいてきてるみたいではっきり聞こえました「これから迎えに行く」って、男の人なのか女の人なのかよくわからない声なんです、正直言って怖いもの見たさっていう気持ちもありました、けれどいくらなんでも本当に怖くなっちゃって、きのうは訳を話して友だちの家に泊めてもらったんです、なんならしばらく家から学校に通えばって言ってくれたので、今日、学校の帰りに友だちについてきてもらって、いろいろ着がえとかノートとか必要なものを取りに部屋へもどったんです、それで仕度をすませて表へ出たんですけど、ドアの鍵を忘れちゃって、友だちには待っててもらってわたしだけ部屋に入ったんです、鍵はすぐに見つかりました、そのときドアをノックする音がしたので、てっきり友だちだと思ってドアを開けたら、そこにいたのは友だちじゃありませんでした、そして「迎えに来た」って言ったんです――

長々とごめんなさい、今はわたしこっちにいるんです、うしろでザワザワしてますけどみんな集まってきちゃって、もうおしまいにしますね、ほんとにごめんなさい、そしてありがとう、じゃ、さようなら――

「もしもし、もしもしっ!?」

――とまあ、今回は外国の短編をアレンジしてみた。どんなもんでしょか。



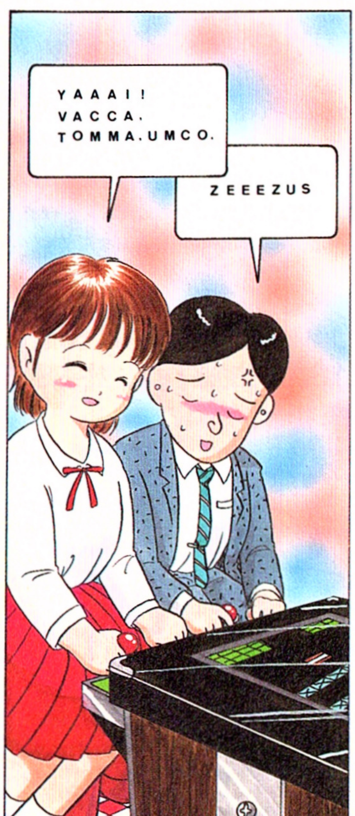
彼女はいった。「私の横でルイージをやって……」

田尻の
パックランドでつかまえて
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑯
ゼビウス烈伝
（その7）

by 田尻智



もう何年も前のことなのに、ゲームセンターの陰に残っているマリオブラザーズを見るたびに、僕は二人で握ったレバーとボタンの日々を想い出すのだ。

水曜日の4時限目は、まさにタイクツを絵にしたようなつまらない授業で、60を過ぎていて、家でコタツにでも入ってミカンをほおばりながらテレビでも見てた方がいいような御老体の先生が、口の中に何かモノがいっぱい詰まったモゴモゴ声で、関係代名詞がどうしたとかの話をしていた。

僕はそれをほとんど上の空で聴きながら、窓の外を見ていた。外を降る雨が、徐々に凍ってきて白い雪に変わっていくのをながめていた。

冬も終わり頃になると、東京でも冷たい雨が雪に変わることがしばしばある。そして大きなホールの天井のように厚くたれこめた灰色の空から降る雪は、見上げる僕の顔に向かって落ちてくるようだ。

結局その日、僕は午前中で学校を早退してしまった。別に親父が危篤になったとか、カゼを引いたとか、理由があった訳ではないのだけど、なんとなく勉強する気持ちじゃなくなったのだ。

電車に乗り、僕は自宅のある駅で降りた。しかし家にまっすぐ帰る気にもならなかった。

こういうとき僕の通ってる学校は制服でなくて良かったとつくづく思う。こんなに早い時間でも、私服なら大手を振って寄り道できるのだからありがたい。僕は学生ではない、ただのひとりの若者として街を歩いた。

そういえばデパートの広い入口から道路を隔てた正面に、最近ゲームセンターができたな、と思い出したので僕は大手デパートのある方へ歩いて行った。

そのゲームセンターは、店内の灯りが意外と明るく、入口の自動ドアのガラスを通してなかの様子が見えるという、不良少年の溜まり場的というよりは、デパートの屋上にあるプレイランドといった方が似つかわしい雰囲気があった。

僕は照明が明るいのは、ゲームの画面に光が差し込んでくるのであまり好きではないのだけれど、ゲームセンターが明るい感じなのはとても好きだ。狭い路地裏にあるような薄暗いゲームセンターだと、やってくる客足も良くないし、プレイもさえないような気がする。

しかし店内は広さの割には、あまり人がいなかった。たぶん開店したばかりだからだろう。5、6人の男性がジャンピューターやギャラガの前に座っていた。

僕は入口の自動販売機でコーヒーを買って、店内を見て回った。残念ながら僕のやりたいようなゲームはなかった。僕は店のまんなかで、ゲーム機の上に腰をおろしてコーヒーを飲んだ。

そしてコーヒーの熱さが、雪でかじかんだ手に感覚を呼び戻した頃、彼女が入ってきた。だいたい女の子がひとりでこういうところに遊びに来ることはあまりないことだと思う。あってもせいぜい彼氏と待ち合わせに来る程度だろう。でも彼女はひとりだったし、他人と待ち合わせている感じでもなかった。

そして僕の座っているゲーム台の横にくると、女の子らしく横から椅子に腰をかけた。そのゲームはマリオブラザーズだった。

彼女がマリオブラザーズで遊ぶ姿を僕はしばらく横でながめていた。彼女は僕より明らかに年上だ。雰囲気からすると、3つか4つは上のようだ。長くまっすぐ伸びた長い髪は、少し色が薄くて栗色に光っていて、後ろから見たらハーフに見えてもおかしくない。

そして彼女が遊ぶ画面を見た。それほどに上手いプレイではなかったけど、女の子にしてはなかなかの腕をしていた。今までのビデオゲームの経験を物語っているような、それらしいプレイだった。

しかし彼女は、〝跳びまわるハエ〞が画面上に登場したあたりから、そのプレイが滞ってきた。〝跳びまわるハエ〞をやっつけられなくて、彼女のマリオはここで何人も続けて失なわれてしまった。そこで僕は、横から彼女に話しかけた。

「跳びまわるハエは、足が地面についたところを下から叩くといいんだよ」

彼女は一瞬、肩をピクンと反応させて振り向いたが、すぐ何もなかったかのように、画面に向かった。しかしマリオはまたひとりハエに触れてやられてしまった。ゲームは終った。

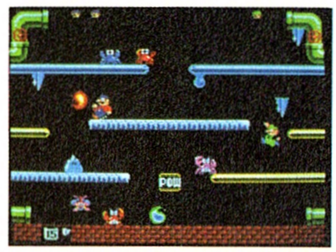
彼女が画面に目を戻した瞬間にやられたのがおかしくて、僕は笑った。すると彼女は、レバーをまだ握ったままこちらを向いて、

「キミ、私の横でルイージやってくれないかしら」

と言った。僕を見上げる彼女の顔は、少し挑戦的ではあったけれど、その瞳は奥まで透けて見えるように奇麗だった。僕は微笑んで、

「光栄です」

と言って、ゲーム台から腰を上げると、彼女の横に座った。



▲『マリオブラザーズ』（1983年　任天堂株式会社）　二人同時プレイを前に押し出してヒットしたマリオ＆ルイージのキャラクターアクションゲーム。土管から出てくるカメやカニ、ハコ、つららなどを、下から叩いて退治する。

オリジナルは業務用ビデオゲームだが、その後、パソコンゲームや、ファミコンソフトでも発売されて、好評を博した。

タイレル辻の 初級COM用語入門講座

第一回 RAMとROM

誰でもわかる、すぐわかる！コンピュータは怖くないっ。

どうも、最近知的なタイレル辻です。何の予告もなしに始まったCOM用語入門講座ですが、シミュパラ中の工学関係のネタが評判良かった。前々からファミコンやパソコンに関わる用語を正確に解説してみようと井上編集長様とお話をしていた、平成になった（関係ないか）等々の事情で連載開始になりました。はっきり言えば紙面に登場するビットやスプライト、PSG等々は知らない人にはまったく意味不明な言葉なんですよね。これらを補足するコーナーでもあるわけです。内容は単純明快にして広く浅く、そして専門的な知識がなくても読めるようにしたいと思ってます。今後ともごひいきに。

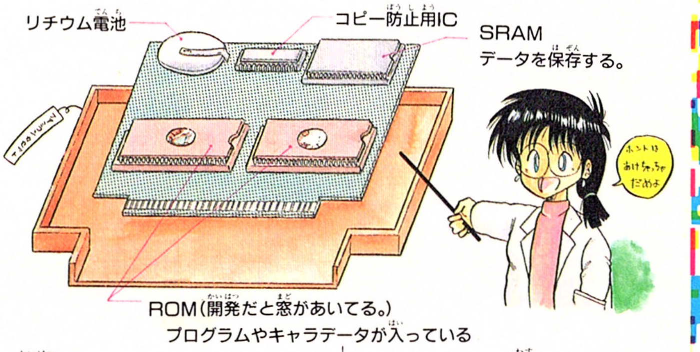
☆　☆　☆

それでは第一回目を始めましょう。今回は身近な所で「ＲＡＭ」と「ＲＯＭ」です。ラムやロムはすべて黒いゲジゲジみたいなＩＣというもので出来ています。その中には、チップというシリコンで出来た小さな板が入っていて、さらにその板の中に「ビット」と呼ばれるスイッチがたくさん入っているわけです。このスイッチは部屋の電気の元スイッチのようなもので、電気をつける、消すといった事をします。よく、コンピュータは１と０しかわからないといいますが、つまりは、電気が入ってるなら「１」それ以外は「０」という事だからなんです。１ビットで１と０を区別できるのでこの計算法を２進数というわけです。ビット（ＢＩＴ）というのは２進数(BINARY DIGIT)の略です。ファミコンに使われる１ＭビットＲＯＭというのは、おおよそ百万ものスイッチ（ビット）が入っているという計算になるわけですね！

☆　☆　☆

それではＲＯＭの役目について説明しましょう。ロムはリードオンリーメモリーの略で、データを読むことだけが出来る記憶装置という意味です。つまり、さっき言ったビットというスイッチが固定されてるので、１のビットを０にはできないようになっているんですね。だから電源を切ってもデータが消えないんです。特にファミコンに使われてるのはマスクＲＯＭとＰＲＯＭと言われる種類のものです。マスクＲＯＭは、チップ（ＲＯＭのモト）を作る段階で１や０のパターンが書き込まれるため、絶対に変更が出来ません。また、ＰＲＯＭもＩＣを作った後で、電気的にマスクＲＯＭのようにビットを固定させるので変更できません。みんなの中には、ＲＯＭがないなら昔のソフトを回収して再使用すればいいじゃんか、と思った人もいるでしょうが、こういった理由で、一度作ったマスクＲＯＭやＰＲＯＭは他に使えないのです。ゴミにしかなんないんですよね。

この他に我々に身近なＲＯＭとしてＥＰＲＯＭというのがあります。これは主にソフトの開発用で、編集部に来るサンプルのＲＯＭはたいていこのＥＰＲＯＭで来ます。この他にも、ＣＤ−ＲＯＭといった大容量のものなどが開発されています。



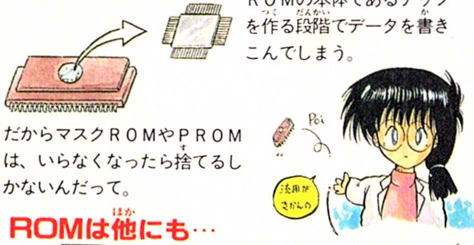
☆　☆　☆

それでは次にＲＡＭの話をしましょう。ＲＡＭはランダムアクセスメモリの略ですが、本当はリードライトメモリといって、読み書きが出来る記憶装置という意味です。中身はＲＯＭと同じようにビットがいっぱい詰まっています。ＲＯＭとの違いは、そのビットを自由に１や０にできる事と、電源を切ると内容がすべて消えてしまう所でしょう。逆に言うなら、電源があればデータを保存できると言う事です。この機能を生かしたものが、ＲＰＧのデータや、パソコンのカレンダーの日付を覚えておくのに使われる、Ｓ（スタティック）ＲＡＭというものです。ただし、このＳＲＡＭは回路が複雑になって、大容量化が出来ないのです。そこで、パソコンなど大容量が必要な所にはＤ（ダイナミック）ＲＡＭというものが使われるわけです。（ＤＲＡＭはトランジスタ１個で１ビット、ＳＲＡＭでは４個で１ビット）ただ、このＤＲＡＭはほおっておくと、電源を通していてもデータを忘れてしまうので、リフレッシュ回路というのを特別に作ってやらなければなりません。バックアップには向かないＲＡＭなんです。

☆　☆　☆

今回は流した感じですが、これからドンドン業界ネタ等にも触れて行きたいと思っております。ではまた次回！

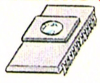
マスクROMとは…



ＲＯＭの本体であるチップを作る段階でデータを書きこんでしまう。

だからマスクＲＯＭやＰＲＯＭは、いらなくなったら捨てるしかないんだって。

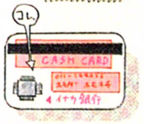
ROMは他にも…



ＥＰＲＯＭ
紫外線を当てるとデータが消える。何度も使う、ゲームのプログラムの開発などに使う。



ＥＥＰＲＯＭ
電気で記憶を書いたり消したりできる。将来ＩＣカード等に使われるだろう。



RAMには2種類あって…



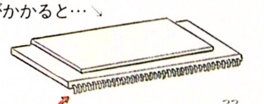
DRAM（ダイナミックラム）
と
SRAM（スタティックラム）

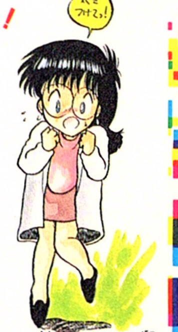


ＤＲＡＭはボーッとしてるヤツなので、リフレッシュ回路という、強制的に復習させるヤツがないと、記憶させたデータをフッと忘れてしまうんだ。その点　ＳＲＡＭはただ電源をつないでおくだけでＯＫ！　だけど量は入らないんだ。

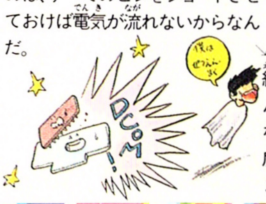
RAMやROMは静電気に弱い！

ＲＡＭやＲＯＭに使われるＣ−ＭＯＳ形のＩＣは、電気が少なくてすむように工夫されている。逆に、大きな電気はニガテなので、静電気のような大電圧がかかると…↘





ＩＣをアルミはくに包むのは、すべてのピンをショートさせておけば電気が流れないからなんだ。



↘ICの中のうす〜い絶縁膜というのがフッ飛んでしまうんだ。そうなったＩＣは、もう２度と使えなくなってしまう…。

NEW SOFT STREET

イエーイッ！豆まいちゃったぜ。でも鬼もかわいそーだよなー。好きで鬼やってんじゃないのにねー。まっいっか。さてと、今回の新作はナムコナムコの5連発からはじまりまっす。ついにファミコン版登場のドラゴン・スピリットに超能力開発ソフト、マインドシーカーそれにドラゴンバスターIIもでるっ！あとデビルマンに天下一武士。映画でおなじみロジャーラビットはコトブキから。テクモの激闘プロレスも燃えるぜっ！まだまだあるからあとは読んでっ！









／ナムコ／3月28日発売予定／¥5200

DRAGON SPIRIT

ドラゴンスピリット ～新たなる伝説あらたなるでんせつ～



NEW SOFT STREET

アーケード版、PCエンジン版に続いて、遂に、「ドラゴンスピリット」がFC化決定だ！ 魔王ザウエルの滅亡から時は流れ、勇者アムルの子孫たちが、闇から現れた邪神ガルダを倒しに行くニューストーリーだ。アーケード、PCにはなかった敵キャラ、アイテム、モードなどが取り入れられたアッパーバージョンの登場だ！

邪神ガルダの魔宮を目指して突き進む！

実力で決定されるモード

アーケード版・PCエンジン版と人気のあった「ドラゴン・スピリット」。FC化に際しての新しい特色といったものがモードの決定にある。モードを自分で選択するワケではない。最初のステージで現れる、アーケード、PCのボス、ザウエルを倒すか、倒せないかによって決まるワケだ。倒した場合はブルードラゴンに変身し、上級者編をプレイ。倒せなければゴールドドラゴンで入門編だ。後者ははじめから連射OK、ライフゲージもブルードラゴンの倍あるのだ。おまけにステージ数も少ない。つまり実力に合わせてのモードが決定されるってワケだ。

ブルードラゴンに変身して突き進むことになるステージは全部で9つ。大地、火山、砂漠、深海などのそれぞれのステージ・ボスを倒しながら進み、最終的に邪神ガルダの待ちうける魔宮を目指すのだ。



◀魔王ザウエルとの戦い。勝負の結果によって上級編か入門編のどちらに進むか決定される



▶ザウエルを倒した！ するとデモ画面がスタートして、勇者アムルのストーリー、これからの自分の使命などを伝えてくれる



◀ザウエルにやられるか、あるいはステージ途中で力尽きると、このデモ画面が始まる。不吉なムードの中、予期せぬ出来事が…

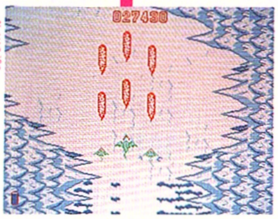


▶不気味な岩山の上に立ちブルードラゴンに変身するシーンだ。

さあ、いよいよ本格的なゲームスタートだ！



◀こっちのパターンはこれ。ゴールドドラゴンになってしまう。入門編的な内容で、ステージは、1・3・4・7・9という構成だ

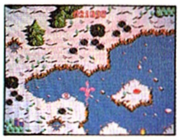


▶戦闘中のブルードラゴン。ライフゲージは1マス、3段階。ステージは1から9まで順に進んでいくことになる



◀ゴールドドラゴンのライフゲージは2マス・6段階。その上、連射の状態からスタートできる。でも甘い気持ちだと死んじまうよ

全ステージを紹介だっ！



STAGE1 ステージ1

◀このステージは石灰岩の大地で地上に森や川がある。ボスの炎に注意だ





STAGE2 ステージ2

◀火山ステージだ。溶岩が至る所に広がり、火の鳥までおそってくる





STAGE3 ステージ3

◀ジャングル面。美しい緑のグラフィックが目につく。デッカイボス！

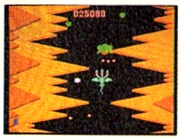




STAGE3 ステージ4

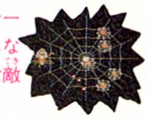
◀砂漠と谷間で構成されている。ここで死したものの魂が漱だ！





STAGE4 ステージ5

◀洞窟的なステージ。壁に注意しながら、不気味な敵に対処だ





STAGE6 ステージ6

◀氷河地帯が延々と続いている。氷壁をくずしながらトライ



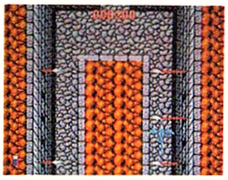
STAGE7 ステージ7



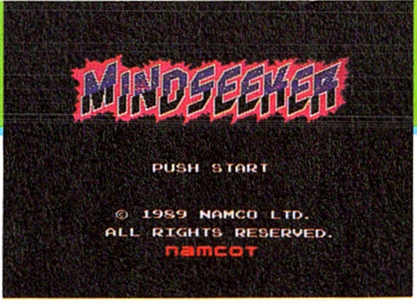
STAGE8 ステージ8



STAGE9 ステージ9



ステージ7は深海だ。海の化物がウヨウヨ！ ステージ8の暗黒もコワイ。突然、敵が見えなくなってしまう。そしてラストステージへ。



／ナムコ／発売日未定／価格未定

MIND SEEKER

マインドシーカー



「マインドシーカー」は超能力開発ソフトである。決して、超能力を持つ少年が世界を救うために、サイコパワーを武器に活躍するアクションRPGの大作――ではないのでそのつもりで。

では、超能力開発とは何ですか？　このソフトはうさん臭くないですか？　の当然の質問に答えを出しつつ、紹介をしてみよう。

エスパー清田監修の「心」のためのソフト

いいからあなたもダマされたと思って5分間――。

超能力には、「科学の力では解明できない」という決まり文句があるが、それはウソだ。正しくは、「科学の力で解明中で、ちょっとは解明できた」ってところだろう。

そのノウハウがこのソフトを生んだ。しかし、まだわかんない所があるので、あなたの超能力はあなたが、自身でトレーニングしなさい。こんな意図が「マインドシーカー」にはあるんじゃなかろうか。

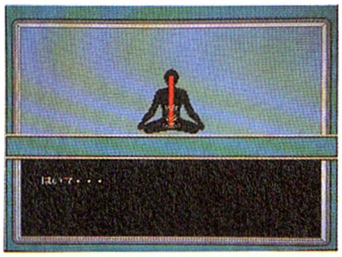
では、何をすればいいのか？

そこでトレーニングモードを見てみる。ここでは清田先生が超能力を出すための「姿勢」や「呼吸のしかた」など、基礎知識を画面表示といったいになって指導してくれる。（写真①）ナルホドと思わせる発言が多く、「こりゃマジだぜ」と心を入れ替えるのは、この頃だ。次に簡単なゲームをする。（写真②）……

…とはいえこんなの確率の問題。相手はコンピュータじゃないか！　と再び疑ってかかるものの、「待てよ。集中してみると心なしか当たるような気が……ウッやっぱりダメか」。こんなことの繰り返し。これでいいのか？　超能力は身についているのか？　疑問は後を断たない。

だが、ひとつのことに気づく。一生懸命に心をコントロールしようとしている自分に、だ。「雑念を払え！」「ボヤッとするな！」「いいゾいいゾ」「バカ油断するな！」。文字にすると26文字だが、この4つのことくらい1秒で考えてしまっている。「心の状態っていろいろあるね」と再認識することが、超能力を働らかせる第一歩だとしたら。そう。もう立派なトレーニングをしてたってわけか……!?

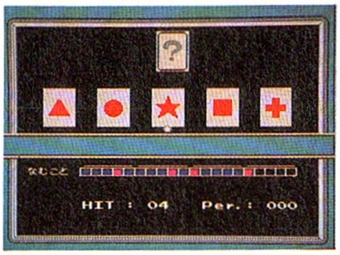
その人なりの答が出てたら卒業試験。（写真③）合格したらゲームモード（写真④）でさらなる修業を重ねる、超能力開発は長い道。



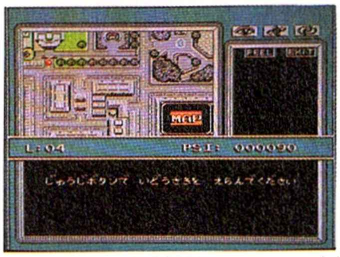
写真①◀超能力を発揮しやすい呼吸のリズムを人体内の赤線が示してくれる



写真③◀ここまで来るとなんとなく超能力の意味が肌でわかってきたような気がしてくる



写真②◀？のカードは何かを透視によって探る。1/5の確率を頼りにしてはいけない



写真④◀近未来を感じさせる上品なグラフィックでゲームモードがはじまるのであった

■ゲームモードはやっぱりゲーム

ゲームモードでは、プレイヤーは実際に超能力を使い、己れの超能力ポイントを上げていくのが目的だ。マップ上の4ヵ所のスポットには、いろいろな試練のイベントが待っている。例えば「止まっているリンゴを転がすと20ポイントを獲得！」といった調子でだ。どことなく、超能力の国でRPGをしてる気分になってくる。最大レベルに達すれば、とりあえずエンディングイベントにトライなんてのもあるので、これはひょっとすると知らず知らずのうちに……。

念力（ねんりき）

ポピュラーなところでは、あの「スプーン曲げ」。曲がれっ!!　と念じてるうちに曲がってしまう力のこと。止まってる物を動かしたりするパワーでもある。

予知（よち）

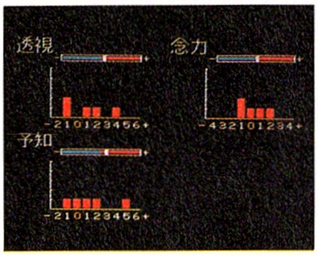
今よりも先のこと。つまり未来のことをわかってしまう能力。「マインドシーカー」では通過する自動車の色を予知するトレーニングなどある。

透視（とうし）

裏に伏せられたカードなどの見えないものを見てしまう力。これらの能力は、リラックスした精神で、イメージの世界を広げれば、発揮できるという。



◀黄色の自動車だ。正解で良かった。ミスするとサイポイントが下がるので力が入る



◀3つの能力は人によって、また同じ人でも時（精神状態）によって変化する



／ナムコ／発売日未定／価格未定

DRAGON BUSTER II
ドラゴンバスターII
～闇の封印やみのふういん～



NEW SOFT STREET

ナムコゲームの代表作、「ドラゴンバスター」のパート２だ。

ゲームセンターにＲＰＧのゲーム性とファンタジーの雰囲気を運び込んだ、初代ドラバスはじつに偉大な作品だった。

そして、その名に負けない。アグラをかかない。じつに理想的な「II」の登場となってくれた。では「ドラゴンバスターII」の世界へ。

名作復活。今度は「上から」「武器は弓」!!

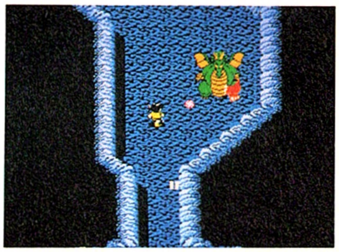
思いっきり変わってしまったドラバスだけど…

「ドラゴンバスターII」は、前作とは違い、自機キャラを上から見る画面で、マップの探索や戦闘を行なう。また攻撃方法も「剣と魔法」から、「弓」へと変わった——。

……とね。外見上の特徴はこの程度ながら、ゲームをしてる時の気分は大きくグレードアップしていることを、まず強調しておこう。

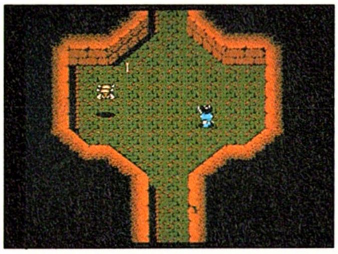


◀平面マップで攻略するポイントを決める。この方式は、前作と同じね



◀中に入るとこんな様子で…。ドラゴンの居場所を探して決闘。ドラゴンの弱点は？

うーん。なんか迷宮内の冒険が緊張感に富んでいるんだよね。敵なんか少なくなっているのに、不思議な味の「ドラバスII」だ。

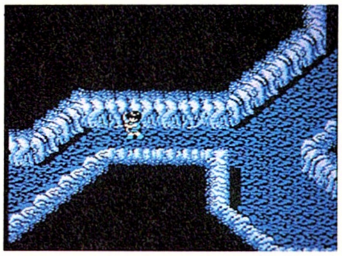


◀敵が出てきた。弓を射よ。矢は壁を反射するので、そのテクニックの奥は深い深い——。

本当に冒険してる気分になるのはなぜ？

ゲームの主役はスクロール

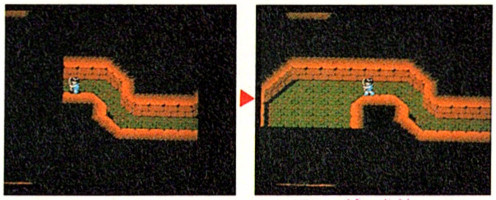
主人公カールが通るまでは暗闇の通路。だが、一歩でもそこに足を踏み入れれば光が照らす。この独特のスクロール方式が、このゲームの魅力なのだろう。そして、一度通った所にループしてしまっても、明るくなっているので迷わずにすむ——オートマッピングに近い——ので、イライラもしない。つまり、一歩一歩の歩み、それが立派な冒険なのかも。



◀行く手に敵がいる場合、不気味な足音や炎を吐く音が聞こえてくる。ブルブルしちゃうよ



◀戦闘は、敵と自分の位置関係ですべてが決まる。地形を考えて狙いを定めないと……



▲ズズ、ズーッっとスクロールして左から右の画面へ

上品で洗練されたグラフィックが特徴デス



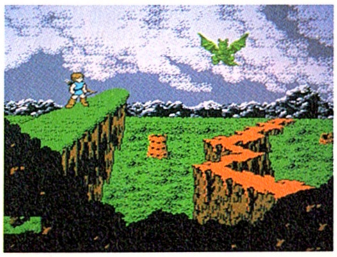
◀スタートボタンでウインドオープン。矢は消耗品なので、残り数に気をつかいたい



◀ドラゴンを倒したら出口が表示された。ホッとする瞬間。このへんも、前作と同じ仕組み



◀なんと雪景色のエリアもあるんだ!! 何もそんな驚くことはないけどキレイだね



◀クリアすると見られるデモ画面。グラフィックもいちだんと向上したのがわかります

新しき迷宮ファンタジー

次に何が起こるか？ 不安な気持ちで迷宮を進む。一時たりとも気が抜けないゲームになっているのは、「ドラバスII」の新しさゆえだ。派手な戦闘シーンや強力パワーアップアップはないけれど、今までにないファンタジー世界を満喫できる「ドラゴンバスターII」だ。

デビルマン

■ナムコ　■3月24日発売予定
■¥5500　■カセット

懐かしの「デビルマン」がFCで登場だ！

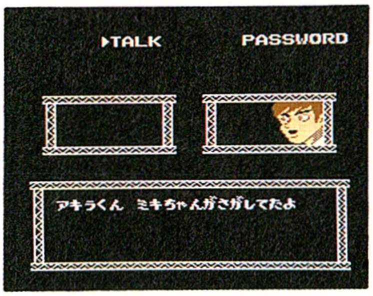
横スクロールアクションシーンを中心に展開する「デビルマン」。アクションが主だが、人物との会話などのアドベンチャーシーン、主人公である不動明こと デビルマンが条件を満たして成長するRPG的要素までもが盛り込まれている。キャラのアクションや成長も大事だが、謎解きはゲーム進行上のカギをにぎっている。というのも、ゲームがスタートして、明がデビルマンに変身したり、別ステージに移動したりするのは、あちこち歩き回って人々に話を聞き、謎を解いてからのことになるからなのだ。

明が巨大化してデビルマンになるといよいよ本格アクションシーンが始まる。デビルマンは空を飛べるし、イカリパワーがたまっていればファイアー攻撃も可能だ。アクションステージでボスを倒すことでステージ移動が可能になり、攻撃力、体力が増える。

原作の不思議な不気味さが味わえるぞ～。



◀巨大なデビルマンに変身するとウイングが生え、空も飛べる。これは最初のボスキャラとの戦シーン



◀これがアドベンチャー画面だ。TALKの選択で会話ができる。これは情報を得たり、行動のカギになる



◀デビルマンを初め、これらの毒々しいキャラ達がそのままのムードを持ったままゲームに登場するぞ。うーん、こりゃー、不気味な気分にひたれそうだい

天下一武士（仮称）

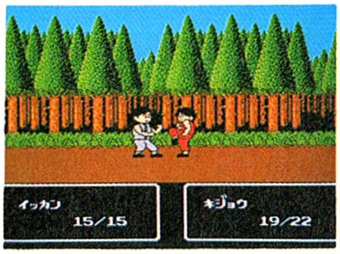
■ナムコ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

キャラを育てる楽しみが○のカンフーアクション

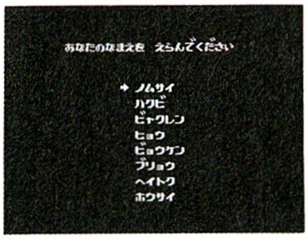
一人プレイ、二人プレイVS、そしてクエストモードの3モードが用意されたカンフーアクションの登場だ。1プレイ・2プレイは対戦用のモード。COMと対戦したり、友達と競い合ったりして遊べる。クエストモードというのはPC「ワールドコート」でおなじみ、謎解き、成長を楽しむもの。ここで育てたキャラを1プレイ・2プレイのモードにパスワードで移して遊ぶこともOKだ。

キャラクターやアイテムも多彩。マイキャラはおなじみナムコのゲームタイトルを冠したメンツをはじめ64種類から選べる。アイテムだって100 種を超える予定。

アクション面も、シンプルな操作でより多彩な動きをとれるようにという主旨で開発中とのこと。期待したいです。



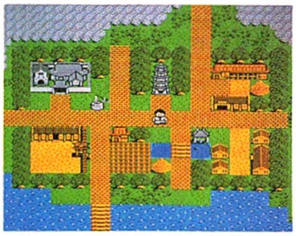
◀エキサイティングな2プレイモード。友達同士で、育てたキャラを対戦させるなんてこともOK！



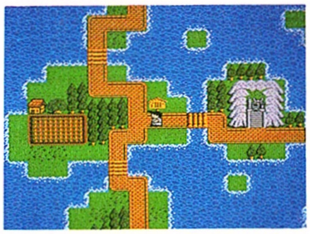
▲キャラクター選択画面。キャラ総数64人とはウレシイ。



▲ホラホラ。知ってる名前が出てきたよ。みんな個性があるんだろうね



▲クエストモードでキャラを育て、謎を解き、歩を進めていくのだ



▲いろいろ歩き回ってチャンスを得る。思いがけない所に何があるかも？



▲クエストモードのマップ上で位置を確認。いろいろと情報を得るべし



▲探究の旅に出発！　お母さんに見送られて家を出る。さあ、ガンバルドー



O／コトブキシステム／2月16日発売／¥3500

Roger Rabbit

ロジャーラビット



あのスピルバーグとディズニーが手を結び、アニメと実写を見事に合成して映画の新境地を切り開いたコメディーシネマ、ロジャーラビット。そのロジャーがスクリーンを飛び出して、ゲームの世界へやってきたんだ。

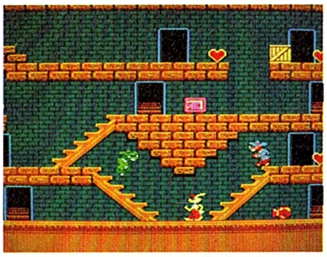
今度のロジャーは劇場の元気のいいイメージとは一味違う、アクションパズルタッチで再びボクらを楽しませてくれるゾ。

パズルタッチのシビアなアクションゲーム

全60面のシンプルなメンクリタイプ。でもムズイ

ロジャーの最愛の妻、お色気たっぷりムチムチプリンのジェシカが何者かにさらわれてしまった。ジェシカをこよなく愛すロジャーは、ジェシカを救出すべく単身敵地、ギャグ工場へのりこんで行ったという設定。

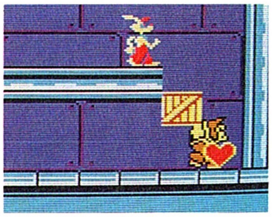
ゲームは全60ステージ。各ステージの随所にはハートが散らばっている。このハートを全て集めれば見事面クリ次のステージへ進めるというわけ。今どきこんなシンプルなゲームは珍しい。しかし、シンプルイコールイージーなんて思ってもらっちゃ困ります。



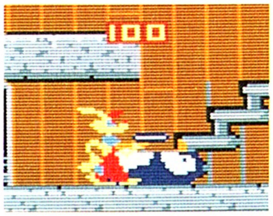
◀これはスタート直後のステージ。画面のあちこちにあるハートを全部取ればステージクリア。この辺はまだほんの序の口



◀こちらは縦構成のステージ。奥行きのあるほうの階段を通過中は敵とすれ違っても平気なのでこれを利用して敵をかわせ



◀敵を倒す数少ない手段の一つ、荷物落とし。必須テクニックの一つだ。この直後、コングは天に召されたのであった。アーメン



◀時々置いてあるドリンクは、飲めば一定時間無敵に。しかし、ないとクリアできないような、必然的な場所に登場するのでムダは禁物



◀武器のパンチも持たずにこんな袋小路に追い込まれたら一巻の終わりだ。こんな目に合わないように敵の動きに十分注意！

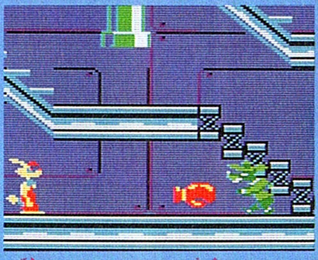
ルールはいたって簡単明瞭！でもそういうのに限って奥深い

敵をかわしてハート集め

各ステージは基本的に縦または横2画面のあっさりした構成になっている。そして面が進むにつれてステージ内部の構造が複雑になり、出現する敵や、集めなきゃならないハートの数が増え、徐々に難しくなっていく。しかもゲームの中のロジャーは、うさぎのくせにジャンプできないのでなかなか思うようには行かないんだ。例えば空中に浮いてるハートは上から飛び降りて取らなきゃならないし、敵をジャンプでかわしてよけるなんてこともちろんできない。敵に対抗するには金庫やバケツ等のアイテムを敵の頭上に落とすか、パンチというアイテムを敵めがけて発射するしかない。だから敵の動きに目を配り、敵の動きを読むことと、ステージの構造をしっかり把握して行動することが要求されるゾ。

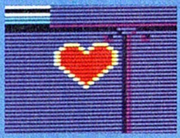
大助かりのアイテム一覧

この中でも特に重要なのがパンチとドリンク。使う場所をよく考えなきゃダメ



▲敵めがけてパンチをお見舞いしたとこ

ハート



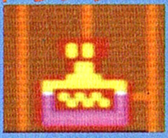
▲これが一つでも残ってたらクリアはお預け

パンチ



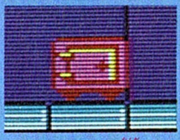
▲パンチは敵に命中するまで何度でも使える

ドリンク



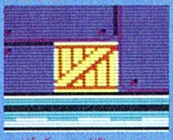
▲これを取るとロジャーが点滅し無敵になる

金庫 きんこ



▲タイミングを考えて

荷物 にもつ



▲一度しか使えないゾ

バケツ

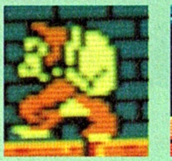


▲敵に当たれば得点UP

敵キャラ紹介

敵はたった4種類。物を投げて攻撃したりせず、ひたすらロジャーを追ってくる。階段やパイプ移動中は、方向転換できないので注意

●ボンゴ



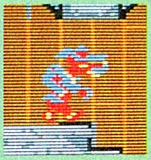
●ドゥーム判事



●ペンギン



●ウィーゼル





FC／テクモ／5月末発売予定／価格未定

FIGHTING PRO-WRESTLING

激闘プロレス!!



ババやイノキの時代が終わりを告げようとしている。プロレスも第4期黄金時代に突入し、バリバリの若手が、新しい技を画面狭しとバンバンくり出している。そんな時代を先取りして出現したのがこの「激闘プロレス!!」だ。ノーザンライト・スープレックスやアバラッシュホールド、卍固めなどこれまでにない技がリアルに激突する迫力は200％だ！

多彩な技でフォールを奪え

バッチリ決めろ必殺技！

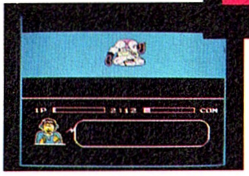
アルゼンチンバックブリーカー、パワーボム、デッドリードライブ、サソリ固めetc.とプロレスファンならよだれものの技がぬわんと33もインプットされているこのゲームは、はっきりいって本格派。ルールは7分間1本勝負。実際プレイすると、これはかなり長い試合時間だ。技が決まると相手の体力メーターが減っていく。0近くになった時に必殺技をかけるとフォールにもちこむことができる。目標は10人の闘士を倒し格闘五輪優勝だ！



◀試合の前にまずトレーニングでパワーアップだ。スクワット、腹筋、腕立から1つ選ぼう



▶これはスクワット。Ⓐ連打でパワーアップ

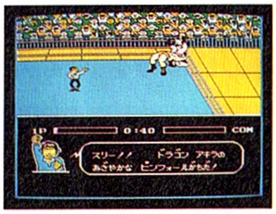


◀そして試合開始。ここ1番の必殺技が決まると画面がどアップモードにかわるんだ

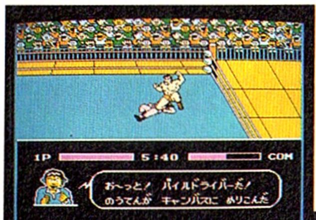
過激に勝ち抜き世界をめざせ

エキサイトの連続だ！

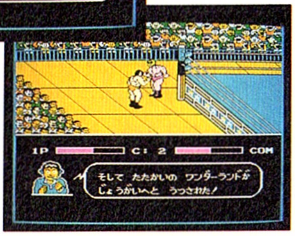
オーッと栄光の第1回世界格闘技五輪が、今ここテクモコロシアムで開催されようとしています。ボルテージはお染めブラザーズを凌駕して最高潮!!そしていま！運命のゴングが鳴ったぁ。1回戦ドラゴンアキラ対クリスハイパーがリング中央で組み合った瞬間、ドラゴンいきなりバックドロップをはなった。が、ハイパー負けずにパイルドライバー、コブラツイストの連続攻撃！両者体力がみるみるダウンしていくぅ。オ〜ッとドラゴン一瞬のスキをついて必殺ジャーマンスープレックスをくり出した。これは決まった、カウント3でフォール勝ちだ。今、格闘技ゲームの歴史に新な1ページが加わるときがきたのだ！



◀相手の体力メーターが0に近い時のジャーマンスープレックスホールドは実に有効だ。カウント3でみごとピンホール勝ちだ!!



◀クリスハイパーのパイルドライバーがさく烈した瞬間だ！



▶恐怖の場外乱闘だ。場外でもリングと同様に戦うことができるんだ。でも20カウント以内にもどらないと負けてしまうゾ



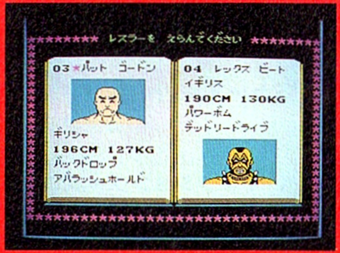
▶1回戦に勝利！いざ2回戦へ。時間切れの場合は引き分け。またトップロープにのぼっているときに5カウントされると負けになるゾ

★世界最強レスラー図鑑

世界格闘五輪に出場する10人のレスラーだが、噂では11人目の謎の闘士がいるらしい!?



クリスハイパーは虎仮面なのだ。ドラゴンアキラはテクニシャン



レックスピートはパンク野郎。筋肉もりもりのパットゴードン



シュワノビッチは木こりだった。ゲンジムラマサは東洋チャンプ



サーシュワルツはショーマン派。パティスミスの息子のランディ



ドクターキルドは刑務所生まれ。南米の黒豹ジムファルコンだ

田代まさしのプリンセスがいっぱい

■エピックソニー　■8月発売予定
■¥5500　■カセット

田代さんがお姫様を救いに行くぞ〜っ！

おとぎの世界、〝フェアリーランド〟を支配しようと、突然現れた魔界の女王ウルトラマージョ。こいつをのさばらせておいては、やがて子供達の心の中に悪が芽生えてしまうことに！　田代さんは怒りに燃え、捕えられてブロマイドにされてしまったという各国のお姫様を助け出すために、そしてフェアリーランドを救うために旅立つことに……

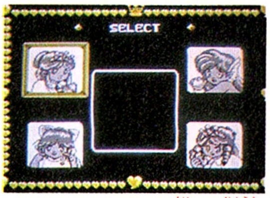
このゲーム、あの田代まさしが主人公になって、フェアリーランドをバックに活躍するアドベンチャーアクションだ。

ステージ構成は、白雪姫、シンデレラ、人魚姫、おやゆび姫という4人のお姫様それぞれの国、そして魔女の住む島となっている。前半の4つの国を救ってから、島に渡ることができる。スタート地点は4つの国のうちであればどれでもセレクトできるマルチスタート方式が取り入れられている。自分なりの進み方が楽しめるワケだ。

発売が伸びに伸びて、待ちわびていた皆さん。いよいよ登場しますよ。



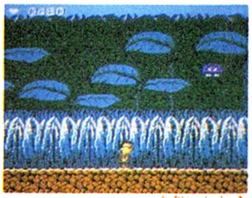
▲敵キャラもヘンテコな奴ばかり



▲ここでプレイしたい国のお姫様をセレクトする



▲ほー、こんなステージもあるのね。水中を泳いでまーす



▲フェアリーランド自体、不思議なムード。ホント、おとぎ話風だ

脱獄

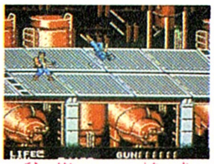
■ケイ・アミューズメント　■6月発売予定
■¥5600　■カセット

出た!!世界最強の脱獄者!!

業務用のハードアクションゲーム「脱獄」が、ファミコンに移植されるぞ。主人公は、パンチやキックで敵をなぎ倒し、ジャングルや工場地帯を進んで行くんだ。脱獄者が主人公という一風変わったこのゲーム、はたして無事逃げ切ることができるか？



▲ジャングルを進む脱獄者　横に滝が流れている



▲敵と戦っていて下に落ちないように注意すべし



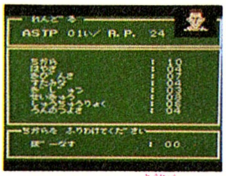
▲エレベーターの中は狭いので戦いづらいのだ

ワールド・スーパー・テニス

■アスミック　■7月発売
■価格未定　■カセット

強豪達と切磋琢磨し、選手を育てる新感覚T・G

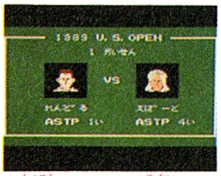
まずは国内大会で腕試し。試合を終えるたびに得られる成長ポイントを制球や技術等、計8つのパラメータに振り分け、自分の好みの選手に育てるんだ。そして目指すはグランドスラム。しかし、選手は歳をとるのでモタモタしてると4大タイトルは夢のまた夢だゾ。



▲あのレンドルも登場！この画面でポイントを分配



▲3連勝で優賞杯は君の手に。しかし、強物ばかり



▲初戦でいきなり世界ランキング1位と4位の対決だ

アメリカンドリーム

■ココナッツジャパン　■発売日未定
■価格未定　■カセット

あのパチオ君が今度はスロットマシンに挑戦

パチンコ極めたパチオ君。休む間もなく次なるギャンブルにチャレンジだ。

今回のテーマはスロットマシン。ゲームは2種類のモードで構成されている。1つは「ポットオ・ゴールド」や「ジャック・ポット」等、このゲームに登場する12種類全てのマシンの中から好きなものを自由に選び、純粋にスロットマシンを楽しめる「シミュレーションモード」。他方は、主人公のパチオ君が5つのギャンブル島を舞台に、それぞれの島にあるカジノを制覇し、ラストの「マンハッタン島」で待ちうける大ボス「カポネ」をスロットマシンで負かすために旅をする「ゲームモード」。どちらも実物のスロットマシンを目の前にしているようなリアリティーが満喫できそうだゾ。



▲上の8つが当たりの役だ



▲マークが揃えば大もうけ

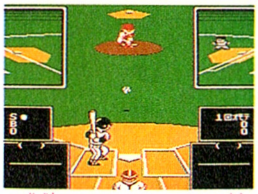
なんてったって!! ベースボール

■サン電子　■6月発売予定
■価格未定　■カセット

マンを持して登場。サン電子の野球ゲーム

サン電子から遂に野球ゲーム発売だ。この「なんてったって!! ベースボール」、バッテリーバックアップによりチーム・個人データのセーブがＯＫ。加えて、音声合成、８人までのトーナメント、パロディーチームの登場、そしてなんと各チームの応援歌などなどイベントは盛り沢山。

見せどころ、聞かせどころ(？)バッチリのベースボールゲームだ。


▲自分のオリジナルチームの登録もＯＫ！　ＢＢＵで安心



▲球場は４種類のうちから選べる。それぞれに特徴が

ロボコップ

■データイースト　■発売日未定
■価格未定　■カセット

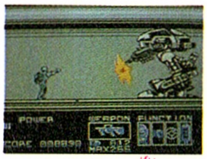
オレの名はロボコップ悪人たちを逮捕する!!

映画で人気を博した「ロボコップ」が、アーケード版に続いてファミコンにも登場！内容は横スクロールアクションだ。



▲映画さながらの大迫力!! メタリック感がよく出てる


▲大腿部にあるロボコップ専用の銃〝オート９〟だ!!


▲ロボコップの２倍もあるＥＤ－２０９と対決!!

６つに分かれたステージを一つ一つクリアするごとにロボコップの開発にまつわる秘密が明らかになって行く。はたしてその秘密とは一体何なのだろうか？

ドラゴンニンジャ

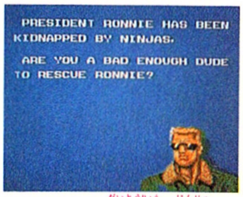
■データイースト　■発売日未定
■価格未定　■カセット

凶悪な忍者たちを倒して突き進むのだっ！

大都会にはびこる凶悪な忍者たちをなぎ倒しながら突き進む横スクロールバトルアクション「ドラゴンニンジャ」。アーケード版からのファミコン化だ。ステージ数は７つ。ステージ途中で、アイテムを隠し持っている敵を倒し、パワーアップを図りながら各ボスを倒していく。

ところでここに紹介してある写真はＮＥＳ版のものなんだけど、アメリカの忍者ブームを感じさせてくれるね。ＦＣ版も大いに期待！　なのだ。


▲戦いはさまざまな場所で展開する。こんな場所でも…



▲なになに、大統領が忍者にさらわれた？　敵は手ごわい

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

目覚めよ業界！　出でよ天才ゲーム人！

ゲーム業界は死んでおる。このところの低迷ぶり、ホントッに、目にあまる。わたしは悲しい……。

アレッ、今回は意外なフリで切り出したね、マイク氏。

ちゃかすでない。わたしはマジだ……たぶんだけど、スーパーファミコン７月発売延期。ＰＣエンジン、メガドライブのゲームソフトも似たようなのばっかりで目を引くタイトルが見あたらない。ファミコンソフトのほうも、野球もの、キャラもの、シリーズものの乱発。もうウンザリ……わたしには希望の光が見えてこないのであった。

ま、それはいえてるよね。斬新な面白さを持ったゲームって、ほんとに見ないもの……最近でいうと、テトリスくらいかな。マジで熱中できたのって……。

うむ、たしかに。テトリスには、オーソドックスなパズルゲームに、アクション性を見事なまでにプラスした、オリジナリティがあった……。さすがメイドインＵＳＳＲというべきだ。でだ、わたしが声を大にして言いたいのは、メーカーはもっと勇気と情熱を持って、門戸を開き、外部の知恵をガンガン導入すべきだっつーこと。じゃないと日本のゲーム業界は自家中毒におちいってしまうゾ。

ふむふむ、ソ連からもゲームデザイナーが登場したみたいにね。いろんなジャンル、業界中に目を向ければ、天才デザイナーが潜んでる可能性、あるもんね……その意見には、ボクも賛成！

うむうむ、わかってくれたか……ジョイくん。でだ、新作ゲームの㊙情報じゃ。

おっ、いきなりきましたね。なんの脈絡もなく。

いいのいいの、誰もそんなこと気にしてない。あのな、光GENJIととんねるずな。この２大アイドルのファミコンつーのが企画進行中なんだと。ハッキリいって、わたしは期待しておるの、ＲＰＧのパート２なんかよりもずっと……。めちゃヘンなゲームにしてくれぇ！

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

2月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月6日	C	トムソーヤーの冒険	セタ	¥5900
2月9日	C	ワギャンランド	ナムコ	¥4900
2月10日	C	赤龍王	サン電子	未定
2月10日	D	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	データイースト	¥3300
2月11日	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	¥5900
2月16日	D	ロジャーラビット	ケムコ	¥3500
2月17日	C	飛INGヒーロー	エピックソニーレコード	¥5500
2月17日	C	ハイドライド3 闇からの訪問者	ナムコ	¥6900
2月20日	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	¥9800
2月21日	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
2月22日	C	早打ちスーパー囲碁	ナムコ	¥5900
2月23日	C	百鬼夜行	ユース	¥6200
2月下旬	C	がんばれペナントレース	コナミ	¥5900

3・4月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3月3日	C	魁!! 男塾	バンダイ	¥5800
3月10日	C	ファミリーピンボール	ナムコ	¥4900
3月17日	C	爆笑!人生劇場	タイトー	¥5900
3月17日	C	ローリングサンダー	ナムコ	¥5500
3月17日	C	ホーリーダイバー	アイレム	¥5500
3月24日	C	暗黒神話	東京書籍	¥5900
3月24日	C	デビルマン	ナムコ	¥5500
3月28日	C	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5200
3月31日	C	ホームランナイター	データイースト	¥5800
3月31日	C	オペレーションウルフ	タイトー	¥5900
3月31日	C	シャドウゲイト	ケムコ	¥6200
3月中旬	C	ジーザス —恐怖のバイオ・モンスター—	キングレコード	¥5900
3月下旬	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
3月下旬	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
3月下旬	D	バットバットゴルフ	パックインビデオ	¥3500
3月下旬	C	アフターバーナー	サン電子	¥6800
3月下旬	C	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ	¥5800
3月下旬	D	光GENJIローラーパニック	ポニーキャニオン	¥3200
3月	D	Fairy tale	ソフトプロ	未定
4月7日	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5500
4月25日	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900
4月下旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥5600
4月下旬	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
4月下旬	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
4月下旬	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200(予)
4月下旬	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(前編)	任天堂	未定
4月	C	ベースボールスター	SNK	¥5900
4月	C	競馬シミュレーション・本命	日本物産	¥9800
4月	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
4月	C	株式道場	ヘクト	未定
4月	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	¥9800

DISK ●ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	キック&ラン	書きかえ中	サムライソード	2月3日	レッキングクルー		
書きかえ中	魔塔の崩壊	書きかえ中	遊メイズ	2月3日	タロット占い		
書きかえ中	アイスクライマー	書きかえ中	ウルトラマン倶楽部	2月17日	パチンコGP		
書きかえ中	かえってきたマリオブラザーズ*	書きかえ中	ジャイラス	2月24日	ハレーウォーズ		
書きかえ中	ダンディ	書きかえ中	なんきんのアドベンチア	3月3日	SDガンダムマップコレクション		
書きかえ中	ドッグファイトスピリット	書きかえ中	じゃあまん探偵団魔隣組	3月24日	機動警察パトレイバー		
書きかえ中	VSエキサイトバイク	書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)				

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

5月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5月20日	C	天地を喰らう	カプコン	未定
5月	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥6000
5月	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
5月	C	殺人倶楽部	セタ	¥6800
5月	C	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
5月	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	未定
5月	C	激亀忍者伝	コナミ	未定
5月	C	全米プロバスケット	ビック東海	未定
5月	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(後編)	任天堂	未定
6月下旬	C	ホワイトライオン伝説	ケムコ	未定
6月下旬	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
6月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
6月	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
6月	C	なんてったって!! ベースボール	サン電子	未定
7月	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900(予)
7月	C	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	¥6800
7月	C	地獄インナーウォーズアマドックス	ナツメ	未定
8月	C	未来戦史ライオス	バックインビデオ	未定
8月	C	サンダーバード	バックインビデオ	未定
8月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
8月	C	脱獄	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ドラゴンクエストⅣ導かれし者たち	エニックス	未定
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	スーパースタープロレスリング	日本物産	¥5500(予)
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	CBSソニー	未定
	C	燃えるお兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	明治維新	ユース	¥6200
	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティー	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	プレジデントの選択(仮称)	ホット・ビィ	未定
	C	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	未定
	C	トム・ソーヤーの冒険	スクウェア	未定
	C	虹のシルクロード(仮称)	ビクター音楽産業	未定
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	必殺道場破り	シグマ商事	未定
	C	維新の嵐	光栄	未定
	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
	C	ザ・ゾンビ	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ヘラクレスの栄光Ⅱ～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	C	ガテュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	マインドシーカー	ナムコ	未定
	C	ロボコップ	データイースト	未定
	C	名門多古西応援団	アスミック	未定
	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	未定
	C	ガンヘッド	バリエ	未定
	C	ヴィーナス戦記	バリエ	未定
	C	ドラゴンバスターⅡ	ナムコ	未定
	C	天下一武士(仮称)	ナムコ	未定
	C	ドラゴン忍者	データイースト	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月9日	ネクタリス	ハドソン	¥5800
2月23日	モトローダー	NCS	¥5200
2月28日	ハニーインザスカイ	フェイス	¥5200
3月3日	ウイニングショット	データイースト	¥5500
3月4日	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	¥5800
3月10日	コブラ(CD-ROM)	ハドソン	¥5980(予)
3月24日	死霊戦線	ビクター音楽産業	¥5500(予)
3月31日	究極タイガー	タイトー	¥5500
3月中旬	改造町人シュビビンマン	NCS	¥5300
3月下旬	がんばれゴルフボーイズ	NCS	¥5300
3月下旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
3月下旬	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定
3月下旬	DEEP BLUE 海底神話	バックインビデオ	¥5300
3月下旬	F1パイロット	バックインビデオ	¥6300
3月下旬	エナジー	NCS	¥5200
3月下旬	神武伝承	ビッグクラブ	¥6700
3月下旬	ワンダーモモ	ナムコ	未定
3月下旬	魔界八犬伝SHADA	データイースト	未定
3月下旬	P★47	エイコム	¥5200
3月	アウトライブ	サン電子	¥5600
4月27日	凄ノ王伝説	ハドソン	未定
4月下旬	サイバークロス	フェイス	未定
4月下旬	ナグザットオープン	ナグザット	¥6300(予)
5月中旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5500(予)
今春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
7月	ロックオン	ビッグクラブ	未定
今春	パワーゴルフ	ハドソン	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定
未定	大地くんクライシス	サリオ	未定
未定	麻雀学園	フェイス	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	アームドエム	ビッグクラブ	未定
未定	バックランド	ナムコ	未定
未定	ガンヘッド	ハドソン	未定
未定	弁慶	サン電子	未定
未定	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定
未定	ロックオン	ビッグクラブ	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月中旬	アレックスキッドの天空魔城(メガドライブ対応)	セガ	¥5500
3月中旬	ファンタシースターⅡ(メガドライブ対応)	セガ	¥8800(予)
3月下旬	スーパーリーグ(仮称、メガドライブ対応)	セガ	¥5800(予)
3月	アウトラン3D	セガ	¥5500
4月中旬	スーパー大戦略(メガドライブ対応)	セガ	¥6800(予)
5月	ランボーⅢ(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
5月	スーパーハングオン(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーサッカー(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	対戦ベースボール(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●エピックソニーから、TMネットワークが大活躍するACGが出るよ。顔写真をふんだんに取り込んだリアルなグラフィックが楽しめそう。タイトルは「LIVE IN POWER BOWL」。

●アーケードの人気ゲーム「脱獄」のファミコン版移植が決定。ケイ・アミューズメントリースからの発売です。

●バリエから新作を2本。「ヴィーナス戦記」はシミュレーション要素を盛り込んだシューティングゲーム。「ガンヘッド」はアクション性が強いSLGです。

●CBSソニーから発売される「Captain ED」はシューティングをメインに様々なイベントを取り入れたバラエティに富んだゲームになりそうです。詳しくは次号で。

●昨年、突然発売延期となってしまったエピックソニーの「田代まさしのプリンセスがいっぱい」の発売が決定。グラフィックもガラッと変わって再登場です。

●コトブキシステムより6月下旬に発売予定の「ホワイトライオン伝説」はRPG。行方不明になった両親を探す旅に出た女の子が主人公のゲーム。これは昨年公開された同名タイトルの映画のFC化。なお今後、コトブキシステムはゲーム発売時のブランド名は"ケムコ"に統一する。

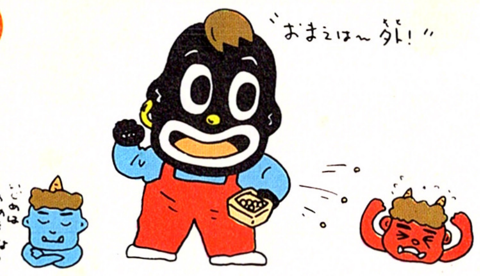
●ビクターで開発中のCD-ROMソフトは、やはりアイドル関連。完成は夏頃になるらしい。

CALENDAR 2/3〜2/17

日	
2 3(金)	ファミコン必勝本Vol.4発売
4(土)	
5(日)	
6(月)	Ⓒトム・ソーヤーの冒険(セタ)発売
7(火)	
8(水)	
9(木)	Ⓒワギャンランド(ナムコ)発売 PCネクタリス(ハドソン)発売
10(金)	Ⓒ赤龍王(サン電子)発売 Ⓓ探偵　神宮寺三郎　危険な二人 後編(データイースト)発売
11(土)	Ⓒ京都花の密室殺人事件(タイトー)発売
12(日)	
13(月)	
14(火)	
15(水)	
16(木)	
17(金)	ファミコン必勝本Vol.5発売 Ⓒハイドライド3　闇からの訪問者(ナムコ)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

「ドラクエⅣ」への期待が日ましに高まる中、それ以外のソフトも毎週きちんと発売されています。「ドラクエ」に期待が集まってしまうのはしかたがないけど、他にもキミのお気に入りになるべくして発売されるソフトがきっとあるハズ。



『ドラクエⅣ』『ウィザードリィⅡ』の2大特集はもう当然。『ウルティマ—聖者への道』『激闘プロレス』『アフターバーナー』などなど新作ゲームも続々登場。『初級COM.用語入門講座』第二回目も絶好調。かゆい所に手が届く『ファミコン必勝本』。Vol.5は……

2/17 金曜日発売 オールカラー
●定価250円

編集後記

蟹座のB型です。この手の人は月の満ち欠けとバイオリズムが一致するそーです。そのせいか月が欠けてくると不調になる。よーし満月になったら狼になっちゃうもんね。(井)

編集部での一番人気ソフトは、去年からずっと「テトリス」。「テトリス」は大好きだけれど、他に遊ぶゲームが見つからないというのが、ちょっと寂しい。(ハルク)

どんなに忙しくても、年に一度は行くようにしていたスキーに、今シーズンは行けそうにない。せめてスケートに2回ぐらい行っておきたいものだ。(ヒラ坊)

この冬は、まだ一度も雪を見ていません。寒いのや冷たいのは好きじゃないけど、目が覚めたら窓の外は一面雪景色、そんな朝を一年に一回は迎えたい。(マッキー)

最近外食ばかりしているので、野菜や魚をあんまり食べてない。食べてないと不思議なもので、体が野菜や魚を欲しがっているのがわかる。あ〜不思議。(高城)

ファミコン必勝本 2月17日号 Vol. 4

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北園政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　高城正顕　根本康弘　作山哲広
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

1989年2月17日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
電話（編集部）03−239−0237（営業部）東京03−234−4621・大阪06−204−1966 名古屋052−201−4181
印刷所　中日本印刷株式会社
© JICC出版局　1989
雑誌コード　27803−2／17
Printed in Japan

遊びのプロフェッショナル登場

21世紀のアソビ人

作り出したら止まらない！土曜の夜はメカニッ子!!



ワクワク
ドキドキする カラー案内書
無料プレゼント中
左のとじ込みハガキを送るだけでOK！

エレクトロニクス
電子工作通信講座

東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3
（年中無休受付中）TEL.03-317-2811

小型で高性能のICを使えば オリジナルロボットの誕生だ!!

遊びも才能が必要だ!!なんとなく遊んでるようじゃ、キミもまだ"遊びのプロ"とはいえないネ。そこで"21世紀のアソビ人"を紹介しよう。彼はいま自作ロボットの製作中!!（電子機能（エレクトロニクス）と機械（メカ）工作を組みあわせたロボットだ。）なかなかカッコイーね！でも、"20世紀のアソビ人"のキミだって負けてはいられない!!

東京ホビーセンターの電子工作コースには、色んなエレクトロニクス・メカがそろっているから、キミも21世紀感覚で遊べるゾ。

まず手はじめに、音に反応するキャンサロボからスタート！キット付きだから、始めたその日のうちから製作OK!!その他、メカロボ、デジタル時計、ウソ発見機にラジオ…など遊びのメカ色々。とりあえず案内書無料プレゼント中のこの機会を見逃す手はないゾ!!



ファミコン必勝本
2月17日号
1889年2月17日発行 第4巻第4号(通巻65号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 250円

©JICC出版局 1989 印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27803-2/17